2'95 euros
CANARIAS 3,10 €

DE FERIA EN FERIA
Leipzig, E3, y todas las novedades del sector para el curso que viene



ESPECIAL RETRO DEL BUENO
Samurai Shodown, Dwarf Fortress, Rygar y descargables old-school

VERSIÓN 2.0 Nº189
SEPTIEMBRE 2008 · 2,95 €
CANARIAS: 3,10 €
GRUPO ZETA
WWW.REVISTAXTREME.COM

SUPERJUEGOS xtreme

PLAYSTATION 3 + XBOX 360 + WII + PS2 + NINTENDO DS + PSP + RETRO

VIDEOJUEGOS AL LÍMITE



¡TE QUEDARÁS SIN AHORROS!

GUITAR HERO WORLD TOUR VS. ROCKBAND 2

Rock Band analizado a fondo

El futuro de Guitar Hero

Qué sabemos de Rock Band 2



Y Konami... ¿qué piensa de todo esto?

¡Nuevos instrumentos!

SÚPER DESCUENTO 5€
EN ESTOS JUEGOS
MOTORSTORM COMPLETE / PS3
WALL-E / PS2
NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES 2 / PSP
SOUL CALIBUR LEGENDS / WII
LEGENDARY THE BOX / XBOX 360

+ YA HEMOS JUGADO A LAS NUEVAS ENTREGAS DE FIFA Y PES - SOUL CALIBUR IV - FRACTURE - LEGO BATMAN - TOO HUMAN...


SUPER SMASH BROS.™
BRAWL
Wii
SUPER SMASH BROS.
BRAWL
12+
PAL
Nintendo

INTRO Xtreme

¡SUSCRÍBETE A XTREME CON UN 25% DE DESCUENTO!
PÁG. 86

GRUPO ZETA

Fundador: Antonio Asensio Pizarro
Presidente: Francisco Matosas
Vicepresidente Ejecutivo: Antonio Asensio Mosbah
Consejeros: Josep María Casanovas, Serafín Roldán, Julio García
Secretario: José Ramón Franco **Vicesecretario:** Enrique Valverde
Director General: Conrado Carnal
Director Editorial y de Comunicación: Miguel Ángel Liso
Comité Editorial: Miguel Ángel Liso, Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto, Alfonso S. Palomares y Jesús Rivasés
Director de Área de Revistas y Ocio: José Luis García
Director de Área de Prensa: Román de Vicente
Director de Área de Servicios Corporativos: Román Merino
Director de Área de Comercial y Publicidad: Pablo San José
Director de Área de Distribución: Vicente Leal
Directora de Área de Promociones y Marketing: Marta Ariño
Director de Área de Libros: Faustino Linares
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios: Agustín Vitórica

REDACCIÓN
Director: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Koldo Guinea
Redactores Jefe: Bruno Sol y Pedro Berruezo
Redacción: Roberto Serrano, Ana Márquez, Daniel Rodríguez
Maquetación: José Luis López (Jefe de Sección), Francisco J. Caballero
Colaboradores: Lázaro Fernández, Miguel Ángel Sánchez, Alejandro Cremades, Raúl Barrantes, David Catalina, Nacho Vigalondo, Miguel Vallejo, Juan Carlos Caballero, Ignacio Salgas, Gloria Langreo, Javir Sánchez, Omar Álvarez.
Sistemas Informáticos: Javier Rodríguez
Dirección:
C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
E-Mail: xtreme.superjuegos@grupozeta.es

UNIDAD DE REVISTAS
Director Adjunto del Área de Revistas: Carlos Ramos
Adjunta a Gerencia de Revistas: Angela Martín
Jefe de Marketing: Fernando Vallarino
Director de Publicidad: Julián Poveda
Director de Desarrollo: Carlos Silgado
Jefe de Producto: Mar Lumbreras
Director de Producción: Jordi Ornella
Producción: Ángel Aranda
Dirección de Recursos Humanos: David Casanovas

Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 694 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Coordinación de Publicidad: Mar Sanz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Francisco Andrés (Director de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Francisco Blanco (Dtor. de Publicidad en Cataluña), Juan Carlos Baena (Jefe de Equipo). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º. 41004 Sevilla. Tel: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Apdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Marian Garrido (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Tel: 981 57 17 15
Aragón: Alejandro Moreno (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Tel: 976 70 04 00
Castilla La Mancha: Andrés Honrubia (Delegado). Tinte, 23 B Edif. Centro 02001 Albacete Tel: 967 52 42 43
Internacional: Gema Arcas (Directora de Publicidad Internacional)

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. tanja.schrader@igaburda.com **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. vwright@l-g-a.com **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. robert@hfg.it **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 eva.twine@igalondon.co.uk **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. laxe@axmedia.be **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. ilimitada@ilimitadapub.com **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 780 publhel@hellasnet.g **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. info@triservice.ch **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Söderstem. Tel. 46 8 457 89 07. karin.soderstem@interdeco.se **USA:** L.G.A New York. Dawn ERICKSON. Tel. 1 212 767 65 73 derickson@hfmus.com **CANADA:** HP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 483 03 00 heidisarazen@hotmail.com **JAPON:** Pacific Business Inc. Magumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. kai-pbi@gol.com **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 ivanmontanari@hotmail.com **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 Marzban@mediascope.com **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 908 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8346

Fotomecánica: GIGA C/ Julián Camarillo, 26. 28037 Madrid
Impresión y Encuadernación: REKORD PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12,7, Pol. Ind. Cam Ballarda, Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). **Distribuye:** DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91

Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal: B. 17209-92 - Printed in Spain
Superjuegos es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

DISEÑO ORIGINAL: UGA R. SÁNCHEZ



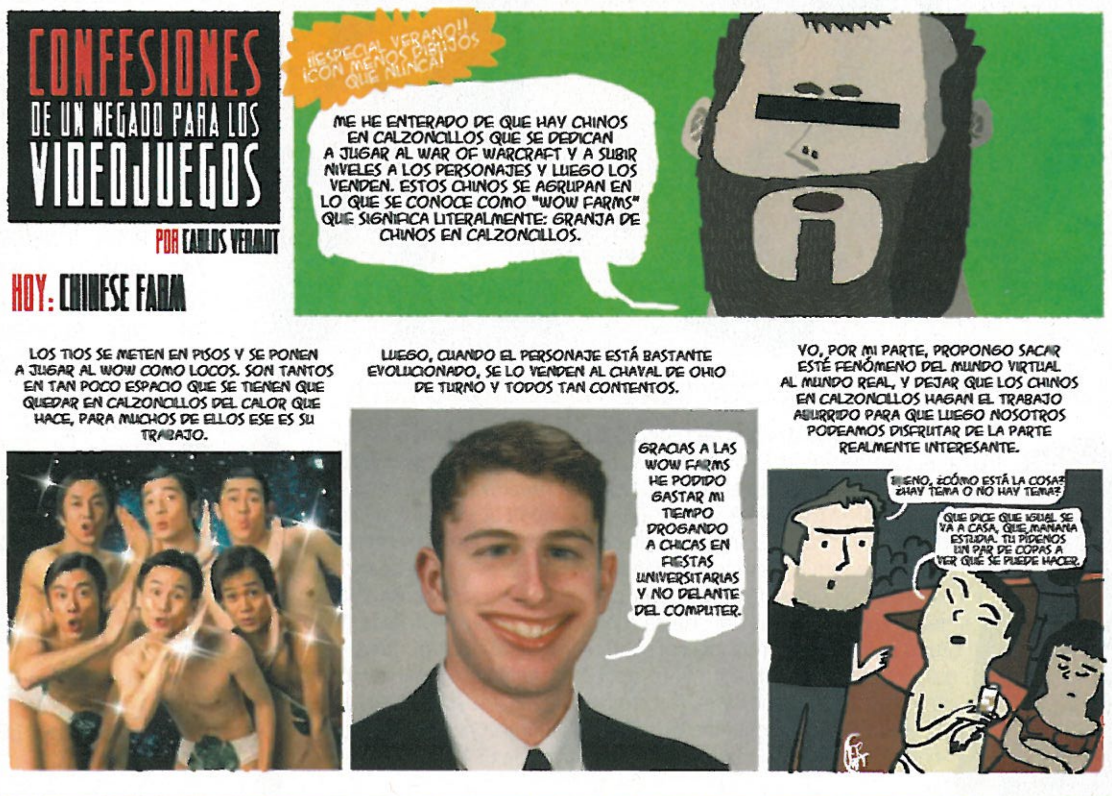


PÉRDIDAS DE TIEMPO

Hasta los seguidores más entusiastas del apartado ferial de la industria, ese que son todo luces y colores, troquelados de corcho y papel de plata, han reconocido que las cada vez más próximas en el tiempo **E3** y **Games Convention** han sido soporíferas. Novedades en *hardware* poco sustanciosas y un rosario de títulos potentes, claro que sí, pero que contemplamos entristecidos cómo no paran de repetir esquemas manidos y exprimir series consagradas.

La diferencia creativa entre los dorados ochenta y la década actual está en que en aquella época se creaban iconos a una velocidad de espanto. Las películas, los tebeos, la televisión esculpían ídolos pop con cadencia semanal, y eso se ha perdido. En los videojuegos, ese fértil periodo creativo se prolongó durante los noventa, una década cuyo ocio interactivo nos martilleó las sienes con una potencia que tardará en disiparse. Pero repasamos la ristra de novedades de las ferias y vemos explotación y refritos, falta de ideas y mucho subirse a vagones de modas que no se sabe cuánto aguantarán en el volátil candelero de la actualidad del sector. ¿Cuánto hace que los videojuegos no crean un mito a la altura de los clásicos?

Y mientras, en una galaxia muy lejana, ***Braid*** se lleva nuestra nota más alta hasta la fecha. Una nota que, como todas (dejamos el cinismo al respecto para la competencia), no tiene valor numérico real, pero sí una clara marca simbólica. Y muy clara: en veinte meses que llevamos con vosotros, no habíamos visto nada igual. Justo lo contrario que nos pasa con las ferias. _JOHN TONES



SUMARIO

xtreme

SI QUIERES ESTAR A LA ÚLTIMA, CONSULTA
www.revistaxtreme.com



#189
SEPTIEMBRE
2008

Duelo de titanes en la **Xtreme** de este mes. Hemos puesto nuestros dedazos sobre el último ***Guitar Hero*** y sobre ***Rockband***. Por fin **Nemesis** ha podido convertirse en ese Sith canoso con el que soñaba gracias a ***El Poder de la Fuerza*** y también hemos probado algunos de los imprescindibles de **Live** y **PSN**.





E3 Y GC TE TRAEMOS LAS MÁS INTERESANTES NOVEDADES ANUNCIADAS EN LOS ÁNGELES Y LEIPZIG_

HÉROE MUSICAL MUCHOS INSTRUMENTOS Y GRANDES TRACKLISTS, HARMONIX Y NEVERSOFT SE PREPARAN PARA LA BATALLA_

CONRADO CARNAL, DIRECTOR GENERAL DE GRUPO ZETA



El Consejo de Administración de Grupo Zeta ha decidido nombrar al actual director financiero, Conrado Carnal, director general del grupo, con máximas competencias en el área de gestión. Conrado Carnal es ingeniero industrial en ICAI (MBA por ESADE y PDG por IESE). A lo largo de su trayectoria profesional, ha ocupado diversos puestos de alta dirección en áreas de economía, recursos humanos, control de gestión y finanzas en empresas de ámbito internacional en el sector de la siderurgia, la ingeniería y la construcción. Hasta el momento de su incorporación a Grupo Zeta, hace siete años, era subdirector general corporativo del grupo Temoinsa. Anteriormente, ocupó diversas responsabilidades directivas en el grupo Celsa. Nacido en Manzanares (Ciudad Real), Conrado Carnal compagina su actividad laboral con la enseñanza como profesor de Finanzas Internacionales de ESADE.


VUELVEN LAS CHAPAS
PlayChapas Football Edition sólo para PSP
Vuelve el juego de las chapas, pero ahora mucho más divertido, emocionante y mejorado. Porque PlayChapas llega a tu PSP. Elige las mejores chapas, sus equipaciones, piensa bien tu estrategia y no dejes que nadie te gane. Disfruta del juego de siempre y compite con tus amigos utilizando el modo WiFi o el nuevo modo para dos jugadores en una misma consola. Con tu PSP, nadie podrá ganarte a las chapas.
PlayChapas
Play Chapas: Football Edition
3+
www.pegi.info
zinkia
SONY
PSP
PlayStation.Portable
PlayChapas™ Football Edition ©2006 Zinkia Entertainment S.L. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by ZINKIA™. "PlayChapas" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe and Zinkia Entertainment, S.L. All rights reserved.



MARCHANDO UNA DE PREDICCIONES

Empieza un nuevo curso en **Xtreme**, y con la temporada 2008-09 por delante intentamos lanzar una serie de pronósticos de lo que acontecerá en cuanto a videojuegos. Una vez más agradecemos a los foreros de **Mondo Píxel** su inestimable ayuda y su saludable sentido del humor.

1.- *LITTLE BIG PLANET* • PS3 • PRONÓSTICO: ***Little Big Planet*** vende más consolas que ***MGS4*** (**Slyjss**).
CALIFICACIÓN: ★★★★☆

2.- *SHENMUE 3* • PS3/360 • PRONÓSTICO: **Yu Suzuki**, después de su peregrinaje por la muralla china siguiendo la ruta de **Marco Polo**, anuncia ***Shenmue 3*** (**Rufus T. Butterfly**).
CALIFICACIÓN: ★☆☆☆☆

3.- *METAL GEAR* • PS3 • PRONÓSTICO: Se anunciará un nuevo ***Metal Gear*** producido y dirigido por **Kojima**, como siempre (**Wolfenprey**).
CALIFICACIÓN: ★★★☆☆

4.- *CAPTAIN COMMANDO* • PS3/360 • PRONÓSTICO: La próxima franquicia aeja aprovechada en la nueva generación por **Capcom** será ***Captain Commando*** (**Spriteacus**).
CALIFICACIÓN: ★★★☆☆

5.- *HALF-LIFE 2: EPISODE 3* • PS3/360 • PRONÓSTICO: **Valve** publicará los primeros videos de ***Half-Life 2: Episode 3***, pero el juego en sí no verá la luz hasta el curso 2009/10 (**Killboy Powerhead**).
CALIFICACIÓN: ★★★★☆

6.- *KILLZONE 2* • PS3 • PRONÓSTICO: ***Killzone 2*** tendrá carisma (**Wolfenprey**).
CALIFICACIÓN: ★☆☆☆☆

7.- *SONIC* • VARIAS • PRONÓSTICO: Sonic volverá a reinar en las plataformas rememorando los buenos tiempos con su última entrega (**Cienfuego**).
CALIFICACIÓN: ★☆☆☆☆

8.- *HYPE* • VARIAS • PRONÓSTICO: El noventa de los grandes lanzamientos nos va a defraudar en algún aspecto (**Toyoto**).
CALIFICACIÓN: ★★★★★

9.- *WII* • PS3 • 360 • PRONÓSTICO: **Sony** y **Microsoft** lanzan sus propias **Wii**, las abuelas monopolizan el mercado y los jugadores de toda la vida se vuelven al parchís y la oca (**Sol**).
CALIFICACIÓN: ★★★☆☆



10.- *ANIMAL CROSSING* • *Wii* • *PRONÓSTICO:* El nuevo ***Animal Crossing*** de **Wii** venderá como churros y nadie se dará cuenta que el motor grafico será reciclado de DS (**Afro Percal**).
CALIFICACIÓN: ★★★★★

11.- *DUKE NUKEM FOREVER* • *¿?* • *PRONÓSTICO:* **Wired News** se retracta y devuelve, de nuevo en calidad de vitalicio, su **Vaporware Award** más carismático a **3D Realms** por ***Duke Nukem Forever*** (**DeusX**).
CALIFICACIÓN: ★★★☆☆

12.- *PSP* • *PSP* • *PRONÓSTICO:* **PSP** se venderá directamente en tiendas de ropa urbana (**S.T.A.R.**).
CALIFICACIÓN: ★★★★☆



13.- *MAD WORLD* • *Wii* • *PRONÓSTICO:* **Madworld** pasara totalmente desapercibido y no será blanco de crítica o censura alguna por parte de nadie (**Cienfuego**).
CALIFICACIÓN: ★☆☆☆☆

14.- *CROSSOVER* • *VARIAS* • *PRONÓSTICO:* Se anunciará otra franquicia *crossover* tan chocante como ***Kingdom Hearts*** o ***Mortal Kombat vs. DC Universe*** (**Killboy Powerhead**).
CALIFICACIÓN: ★★☆☆☆

15.- *SONIC* • *Wii/DS* • *PRONÓSTICO:* Sonic acabará siendo un personaje de **Nintendo** y desterrará a Yoshi como ayuda para Mario (**Wolfenprey**).
CALIFICACIÓN: ★★★★☆

16.- *DEAD RISING 2* • *VARIAS* • *PRONÓSTICO:* ***Dead Rising 2*** será multiplataforma y será mil veces mejor que el primero, con más humor negro, más objetos originales para matar zombis y más referencias a pelis clásicas del género (**Slyjss**).
CALIFICACIÓN: ★★★★☆

17.- *iPHONE* • *VARIAS* • *PRONÓSTICO:* Los videojuegos para **iPhone** serán todo un éxito que desbancará en ventas a **DS** y **PSP**, ello llevará a las compañías a desarrollar para el móvil y dejar de lado las consolas (**Streapper**).
CALIFICACIÓN: ★★☆☆☆

18.- *SHADOW NINJA* • *VARIAS* • *PRONÓSTICO:* Itagaki sacará un nuevo juego llamado Shadow Ninja, el protagonista se llamará Ryo Onibusa y Tecmo emprenderá acciones legales (**Afro Percal**).
CALIFICACIÓN: ★★★★☆

19.- *MIRROR'S EDGE* • *PS3/360* • *PRONÓSTICO:* El multiplayer de ***Mirror's Edge*** va a ser la bomba (**Mr. Winters**).
CALIFICACIÓN: ★★★☆☆

20.- *GEARS OF WAR II* • *360* • *PRONÓSTICO:* A quien no le gustase ***Gears of War***, tampoco le gustará el segundo a pesar de la esgrima con el Lancer.
CALIFICACIÓN: ★★★★★

21.- *MIRROR'S EDGE* • *360/PS3* • *PRONÓSTICO:* El multiplayer de ***Mirror's Edge*** va a ser insufrible (**Mr. Winters**).
CALIFICACIÓN: ★★★☆☆

22.- *RESIDENT EVIL 5* • *Wii* • *PRONÓSTICO:* En vistas del éxito de su ***Dead Decreasing***, **Nintendo**, frotándose las manos, encargará otra conversión similar de **Resident Evil 5**, horas después de que éste haya sido editado para **Xbox** (**Starmag**).
CALIFICACIÓN: ★☆☆☆☆

23.- *DS-POCKET* • *DS* • *PRONÓSTICO:* **Nintendo** acabará sacando una **DS-Pocket** (**S.T.A.R.**).
CALIFICACIÓN: ★★☆☆☆

24.- *XBOX 720* • *720* • *PRONÓSTICO:* **Microsoft** anuncia que ya están terminando la **Xbox 720** a la vez que **Nintendo** decide reducir el precio de la **Wii** (**Slyjss**).
CALIFICACIÓN: ★★☆☆☆



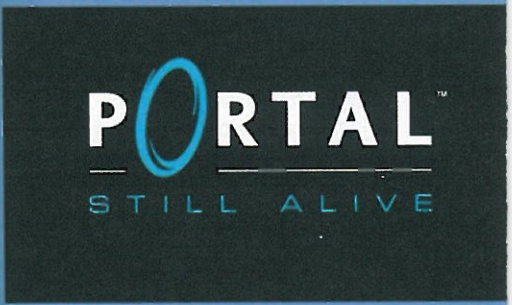
25.- *STREET FIGHTER IV* • *PS3/360* • *PRONÓSTICO:* Gracias a ***Street Fighter IV*** y otros como ***King of Fighters XII***, durante este curso veremos un resurgir del género de la lucha (**Killboy Powerhead**).
CALIFICACIÓN: ★★★☆☆

★: Ni en tus sueños más delirantes
★★: Mientras hay vida hay esperanza
★★★: Cosas más raras se han visto
★★★★: Bastante probable en esta industria loca, loca, loca
★★★★★: Prácticamente confirmado, como quien dice

BREVES

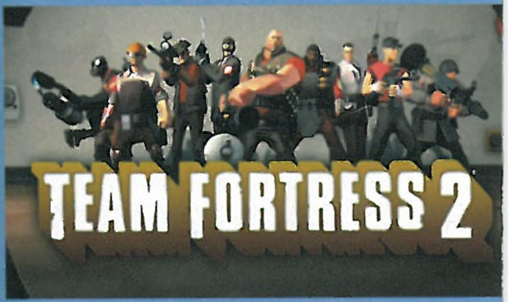
PORTAL SIGUE VIVO

Portal regresará a 360 en forma de juego destinado a Xbox Live Arcade a finales de este año. Además de contener la versión ya conocida de ***Portal***, incluirá nuevos niveles (no enmarcados dentro de la historia), y logros distintos a los de ***The Orange Box***.



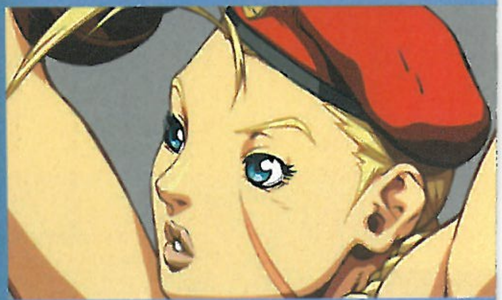
TEAM FORTRESS 2 +

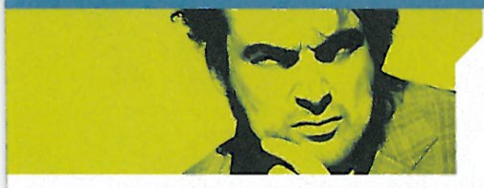
Valve no olvida su brillante multijugador y promete una actualización llamada ***A Heavy Update*** para la versión de 360, prevista para finales de año. Entre los nuevos contenidos, un nuevo y misterioso modo de juego, nuevos mapas, más armas, y algún que otro logro añadido para multiplicar la duración del aclamado título.

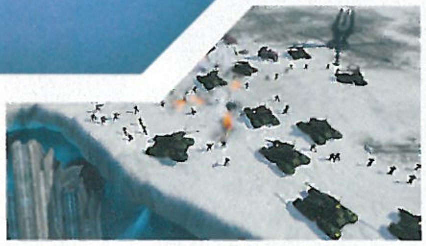


STREET FIGHTER IV CASERO

Según ha revelado Capcom, Cammy, la joven luchadora introducida en la saga en ***Super Street Fighter II***, formará parte de la plantilla de luchadores de ***Street Fighter IV*** en sus versiones caseras, a pesar de no estar presente en la versión para salones recreativos. ¿Habrá más sorpresas esperando a ser reveladas?









CONFESIONES DE UN CASUAL
POR NACHO VIGALONDO

VUELTA AL HOGAR

Más que debate, es una corriente de ira que avanza en una misma dirección: los *hardcore gamers* están siendo los testigos conscientes de la rápida reformulación de todo un medio y no les hace gracia. Las grandes compañías replantean sus grandes lanzamientos y se lanzan a la búsqueda a gran escala del nuevo usuario: la abuela que busca el elixir de la eterna juventud cerebral, el padre que puede tocar la guitarra, hacer yoga con la tele o jugar con su hijo al comecocos sin tener que conocer la funcion de ningún botón...

Diría que nunca antes un colectivo de consumidores ha podido percibir con tanta claridad tal movimiento de placas: en menos de un año, y sin que nadie lo sospechara, se ha ido alzando un nuevo *mainstream* surgido de la nada. **Y el jugador habitual de FPS, RPGs y demás siglas tiene que imaginarse a sí mismo como repentino segundo plato.**

Pero mirémoslo de otra manera: ninjas, espada y brujería, gángsters, extraterrestres... La fuente de la que han bebido los videojuegos tradicionales siempre ha sido el subgénero, el material de derribo, la subcultura, de la serie B para abajo. ¿Acaso esta transformación de la industria no devuelve la sustancia a su espacio original? ¿A un forzado, pero gozoso, salvaje y legendario segundo puesto a la sombra de los productos familiares? Arriesgado, pero es una pregunta que hay que hacerse: ¿Y si es ahora cuando empieza lo bueno?

HALO WARS

ENSEMBLE STUDIOS ADAPTA A LA ESTRATEGIA EL UNIVERSO DEL TÍTULO EMBLEMÁTICO DE MICROSOFT





MUNDO EN GUERRA La facción protagonista de Halo Wars será la humana, si bien también podremos manejar a los Covenant en misiones cortas. Todas las armas y vehículos característicos de Halo estarán presentes.

A pesar de tratarse de un proyecto rechazado inicialmente por **Bungie**, padres de la criatura, lo cierto es que la adaptación al género de la estrategia en tiempo real del universo *Halo* promete bastante. Anunciado hace ya dos años y con una fecha de lanzamiento prevista para febrero de 2009, el título está desarrollado por **Ensemble Studios**, uno de los socios de confianza de **Microsoft**, y responsables de la mítica serie *Ages of Empires*. El reto al que se enfrenta **Ensemble Studios** es doble. Por una parte, debe tener éxito en la difícil tarea de llevar a la plataforma de **Microsoft** un género que no termina de cuajar lejos de las tierras del **PC**. A pesar de las numerosas adaptaciones a consola de clásicos de la estrategia en tiempo real, como es el caso de *Command & Conquer*, lo cierto es que el género no ha cosechado aún en consola el éxito del que disfruta en ordenadores compatibles. Pero, además, **Ensemble Studios** tiene en sus manos el buque insignia de **Microsoft**: en ***Halo Wars***, que hemos tenido la ocasión de probar durante el **E3** del pasado julio, todo el espíritu de la saga *Halo* se ha llevado al terreno de la estrategia. Ambientado veinte años antes de los acontecimientos narrados en el primer *Halo*, ***Halo Wars*** ofrece una larga campaña para un jugador, así como Modos multijugador competitivo y cooperativo. El manejo de las unidades ha sido muy simplificado: con apenas tres botones seleccionaremos unidades y las lanzaremos a la batalla. Cada unidad tiene únicamente dos tipos de ataque, principal y secundario, y el aspecto económico del juego se ha minimizado completamente, centrándose en la acción rápida y en la gestión ágil de nuestras tropas. ¿Será ***Halo Wars*** el juego que por fin asiente la estrategia en tiempo real en consolas?

_Nacho Vigalondo y eunice szpillman

JUEGOS QUE NUNCA EXISTIERON. LA CASUAL

_GÉNERO **HOSTIAS**
_COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **NINTENDOLOR**
_MISIONES **HASTA EL FLATO**
_NIV. DIFICULTAD **DEPENDE DE COMO VENGAS**

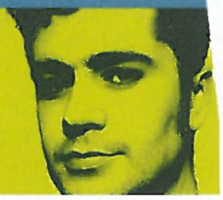
El *survival horror* es un género que no muere, y baste este último lanzamiento para demostrarlo: interpretas el papel de un miembro de un equipo de meterorólogos en una estación en la Antártida. Con una cantidad excesiva de tiempo libre, os entregáis a partidas a *World of Warcraft*, *Counter Strike* y *Halo*. Hasta que irrumpe en escena un paquete en el que hay una nueva consola. Un aparato provisto de alfombrilla, palo, guitarra, casco y sartén que, poco a poco, irá alterando las costumbres de los personajes, sumergiéndoles en un mundo de actividades lúdicas y, por qué no, también productivas.

Tu misión es evitar caer bajo el influjo del extraño objeto, y repeler las invitaciones de los infectados, desesperados por que te unas a las sesiones de yoga, cocina virtual y sudoku. Un juego ameno del que sólo cabe lamentar que sólo haya salido para la Nintendo Wii.

GLOBAL
8,9



PRESS START



THE ZONE
POR IGNACIO SELGAS

LEGENDARIAS PECHUGAS

Mi visita al **E3** no me resultó todo lo productiva que esperaba. Lo que allí encontré fue exactamente lo que esperaba (una aburrida feria para profesionales) y me resultaron algo sorprendentes ciertas actitudes que detecté entre compañeros de prensa. Para empezar, se repetía hasta la extenuación un lastimero recuerdo colectivo de pasadas ediciones de la exhibición, mucho más divertidas. Como un niño enfurruñado porque se ha encontrado los caballitos cerrados, la prensa española rememoraba entre lagrimas, a la menor ocasión, pasadas bacanales de luz, color, despilfarro económico... y pechugas.

Yo soy un gran amigo de las pechugas... pero de las pechugas en su contexto. Porque, ¿no resulta algo grotesca la visión de un stand de **Sega** rodeado de jamonas semidesnudas? Nunca me gustó que me trataran como a un perro de **Paulov** afectado de priapismo, y por eso **siempre me resultó bastante garrula la costumbre, muy arraigada en sectores dirigidos a un público joven y masculino, de rodear el producto de carnaza femenina.** Mis compañeros añoraban pechugas legendarias, que se fueron para no volver... pero, además, entonaban otro lamento: la feria no nos estaba proporcionando tampoco el nivel de *hype* deseado. Esa otra carnaza, la noticia bomba: pocas revelaciones espectaculares, pocas novedades... poca mandanga.

La prensa exige a la industria, de quien es mera sombra, no juez ni dueño, que le proporcione más y mejor alimento: cuando uno olvida que no es más que un pobre transmisor de información reciclada, pierde la perspectiva. En Los Angeles encontré, como irónica respuesta, la postura acomodaticia de unas compañías con sus orondas posaderas cómodamente asentadas sobre enormes sacas de dinero. La indiscriminada copia de ideas ajena y los desvergonzados y sonrojantes intentos de todo Dios por hacerse con el Gran Pastel del Jugador Casual parecen querer recordarnos, en definitiva, que de lo que se trata aquí, muchachos, es de hacer dinero.

TELETIPO FERIAL

SQUARE ENIX ABRE EL FUEGO DE LAS EXCLUSIVAS PARA 360 CON LA NUEVA OBRA DE TRI-ACE. DESDE AHÍ, CIENTOS DE NOTICIAS QUE OS RESUMIMOS COMO DEBE SER: SIN PERDER MUCHO ESPACIO

Leipzig

Alguien de Sony deja caer que Mirror's Edge será una exclusiva temporal para PS3. Días más tarde, EA lo desmiente.

Desde Sony aseguran que Home estará finalmente disponible antes de que llegue 2009, y que siempre será un servicio gratuito, al margen de los complementos que se puedan comprar por un módico precio.

Sony anuncia las ediciones en Blu-ray de los ya descargables Siren Blood Curse –en otoño–, y Ratchet & Clank En Busca del Tesoro, para Septiembre.

Sony es quien más da que hablar en la Games Convention de Leipzig, ya que Nintendo decide no asistir, y Microsoft se presenta sin conferencia y con un stand testimonial sembrado de juegos para toda la familia.

El pad de 360 va a sufrir un rediseño de la cruceta digital, con la vista puesta en Street Fighter IV y el nuevo PES.

En una búsqueda sin demasiado sentido del realismo absoluto, Crytek afirma que está optimizando su CryEngine 2 para PS3 y 360, aunque en 2009 empezarán a trabajar en una nueva versión que pretenden tener lista para 2012.

EA anuncia FIFA Live Season, una característica de FIFA 09 que actualizará el estado y rendimiento de los futbolistas virtuales de acuerdo con lo que hagan en el mundo real.

Por su parte Konami anuncia el Modo de juego Become a Legend, integrado en Pro Evolution Soccer 2009. Básicamente consiste en revivir la carrera de alguna vieja gloria del fútbol.

Por otra parte Rock Revolution, el enésimo juego musical, verá su salida retrasada hasta principios de 2009.

Midway, con nada interesante que anunciar, suelta cuatro nombres más de Mortal Kombat vs DC Universe: Wonder Woman, Kano, Deathstroke, y Raiden. El interés por el juego no para de crecer en la redacción de Xtreme.

EA vuelve con FIFA 09 y anuncia –en Alemania– que la liga española será exclusiva de su juego.

Sony presenta una PS3 con 160GB de disco duro, aunque sin variaciones en el resto del hardware respecto al modelo actual. Costará 449€.

_Adonías

SOUND TEST. SPACE INVADERS EXTREME



Ha pasado mucho tiempo desde que **Hisayoshi Ogura** incinerara el mundo musical con una sola chispa de su infinita genialidad. La inspiradora centella le aconsejó bautizar su nueva banda como **Zuntata**, vocablo inventado al que **Ogura** quiso conferir una particular significación sensorial: la del poso que queda en el alma tras la exposición prolongada a un original golpeteo rítmico creado por él mismo.

Hirokazu Koshio, Mitsugu Suzuki y **Yasuyuki Suzuki** han otorgado por fin pleno sentido a tan mesmérico concepto. Han abierto el saco de los gatos, disparado fuegos artificiales en el infierno y recogido la antorcha de manos de **Ogura**. La chispa primigenia... aquel frankensteiniano relámpago insuflador de vida ha sobrecargado de nuevo el diapasón **Zuntata** y ha incendiado la discoteca *Space Invaders Extreme* con abrasador *techno* eléctrico y azufre almibarado, divertidísimo caos en el que **Mark Weitzman**, popular actor vocal televisivo y cinematográfico intenta poner orden con su autoritaria voz.

En vano, afortunadamente.

Monolith se disculpa por el retraso de Project Origin, secuela de F.E.A.R., y dicen que habrá que esperar al año que viene para poder jugarlo.

Guerrilla afirma que el modo on-line de Killzone 2 tendrá bots, para quien no guste de lidiar con humanos remotos.

Ni rastro de los prometidos daños en los vehículos de Gran Turismo 5 Prologue, ni el más mínimo comentario sobre una posible fecha de lanzamiento.

E3

Gradius Rebirth llevará toda la gloria de una de las sagas decanas de los shoot'em ups a WiiWare. Se tratará de una reimaginación actualizada de la primera entrega.

Gears of War 2 es una de las estrellas de la feria. Entre otras cosas se anuncia su fecha de lanzamiento mundial, el 7 de Noviembre.

Miyamoto aparece para anunciar la llegada de Pikmin a Wii.

LucasArts y BioWare están trabajando en un MMO de Caballeros de la Antigua República.

A pesar de lo publicado en miles de blogs, UbiSoft afirma que I Am Alive no es el nuevo proyecto de Jade Raymond. Ni rastro de ella.

Wii recibirá Gravity, un completo juego de puzzles para toda la familia, que además de cien niveles de dificultad variable contendrá cuatro niveles tipo sandbox.

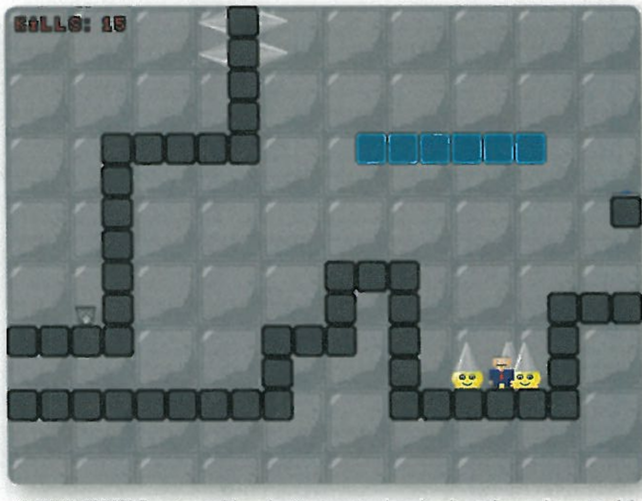
MadWorld acumula elogios, demostrando que en contra de lo que piensa la propia Nintendo, el público tiene hambre de juegos dirigidos a un público especializado en Wii.

Los fans más hardcore se sienten molestos por la conferencia de Nintendo, cada vez más metida en su papel de fabricante de productos para toda la familia.

Esta encarnación del E3 vuelve a decepcionar un año más, y a pesar de que ya está anunciada la cita para 2009, no son pocos los que piensan que la convención tiene los años contados.

Las ovejas negras del sector. Programadores independientes, ideas de vanguardia... los juegos no nacen en las juntas de accionistas_

_PLATAFORMA **PC**
_DESARROLLADOR **JESS VENBRUX**
_GÉNERO **PLATAFORMAS AUTOCONSCIENTE**
_PRECIO **0$**
_WEB **HTTP://WWW.VENBRUX.COM**



¡QUIERO MORIR! En este nivel, las púas te niegan tu derecho al suicidio, con lo que tendrás que buscar una manera menos obvia de acabar con la vida de tu avatar. Ésta es la constante de ***Karoshi 2.0***: desde la ausencia de resortes a la del propio personaje o el escenario, todo puede ocurrir en sus cincuenta niveles... más extras.



KAROSHI MUERTE POR EXCESO DE TRABAJO EN JAPONÉS... JUSTO LO QUE LE OCURRE A ESTE PERSONAJE DESQUICIADO. ESO, Y UNA VACA_

KAROSHI 2.0

O CÓMO CONVERTIR LO INDESEABLE EN EL OBJETIVO ÚLTIMO DE UN DIVERTIDÍSIMO JUEGO DE PLATAFORMAS _STAN BY

Jesse Venbrux es un tío listo: no tanto porque haya hecho un juego (tres ya, en realidad) en el que el objetivo principal en cada nivel es morir de la forma más artística posible, explosión sanguinolienta mediante -algo que ya en sí mismo esconde en la tangente una reflexión tal vez fortuita sobre la muerte en los videojuegos-, sino porque conoce los entresijos del género de plataformas a la perfección, y articula todo ***Karoshi 2.0*** en torno a la manipulación de las expectativas del jugador.

Cada nivel, como digo, busca la muerte del jugador. Es decir, es el propio jugador el que la busca. Para ello deberá intuir, a partir de lo que ve y de una breve, a veces muy obvia, a veces muy sutil, pista en la descripción del nivel. Si en *Karoshi* lo gracioso surgía de jugar a un plataformas sólo para morir una vez tras otra y en cómo elaborar esa muerte, ***Karoshi 2.0*** resulta aún más atractivo por la diversidad de sus fases. **Venbrux** juega a tomar el pelo al jugador, a cambiar la mecánica básica: ya no se trata tanto de conseguir mover tal o activar pascual, no hay tanto peso de la habilidad manual. ***Karoshi 2.0*** apunta más a la cabeza que a los dedos. Una vez adivinarás que debes simplemente esperar, otras esquivar objetos que te dan la vida (queremos morir). A veces deberás descubrir que tienes que usar el ratón, o, incluso, volver a niveles anteriores. En resumen, uno de los juegos más inteligentes que han pasado por aquí. Por ***Xtreme***, digo.



SPOILER Ups, eso justamente es lo que hay en esta captura. Pero éste sirve de ejemplo de que Karoshi 2.0 es más que un gran plataformas.

ES GRATIS. PUZZLE FARTER



Si quieres un rápido resumen de nuestro juego gratuito de turno, ahí va: plataformas y pedos. Ejem... muchos pedos. En *Puzzle Farter*, el primer juego del grupo Pet Tomato, se controla a un patito - o eso parece - en su travesía por cincuenta niveles plagados de animalejos puñeteros que esquivar. La única herramienta para superarlos es el movimiento (no hay ataques), que incluye una tremebunda ventosidad a modo de salto propulsado de duración limitada. Así, habrá que dosificar el pedo - de sonoridad variada y ciertamente cuidada... ya sabes- para saltos largos o complejos, que se multiplicarán conforme los niveles aumenten, considerablemente, de dificultad. Cuidado con el sonido en la oficina.

http://puzzlefarter.com/


PLAYSTATION® Network
eu.playstation.com
16+
PLATINUM
LO MEJOR DE PLAYSTATION®3
Los mejores juegos ahora son todavía mejores
La Serie Platinum de PLAYSTATION®3 ya está aquí. Ya tienes los juegos de mayor éxito por sólo 29.99€* Vas a alucinar con una brutal carrera de todoterrenos en MotorStorm®, con la emoción de Uncharted™: El tesoro de Drake y con el maravilloso mundo de Ratchet and Clank™. La Serie Platinum es para todo el mundo. Es para ti. ¿Estás preparado?
*PVP. Estimado
PLAYSTATION 3



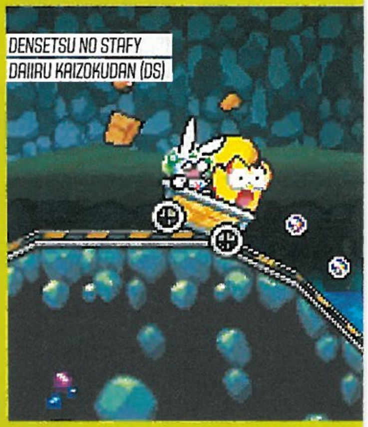
DENSETSU NO STAFY DAIIRU KAIZOKUDAN (DS)

EL ARCO IRIS, UN ANGELITO, Y UNA ESTRELLA SALTANDO Y SONRIENDO POR EL CIELO AZUL


DENSETSU NO STAFY 3 (GBA)


DENSETSU NO STAFY 4 (DS)


DENSETSU NO STAFY (GBA)


DENSETSU NO STAFY DAIIRU KAIZOKUDAN (DS)

NINTENDO DS

DENSETSU NO STAFY

¿QUIÉN DICE QUE NINTENDO NUNCA SACA PERSONAJES NUEVOS? LA ESTRELLA DE MAR SONRIENTE STAFY ES EL NUEVO KIRBY, Y SUS JUEGOS DEBERÍAN DAR LA VUELTA AL MUNDO.

_ALE CREMADES

NADA, CORRE, SALTA Y GIRA SOBRE TI MISMO ATACANDO A TUS ENEMIGOS CON UNA SONRISA Y USANDO SOLAMENTE LOS BOTONES A Y B

Stafy es una estrella, el príncipe del Reino del Cielo en un mundo en el que todos los animales hablan menos él. Sus juegos son de plataformas, de acción y exploración. Se podrían decir que son una mezcla de *Kirby* y *Wario* pasada por agua. A muchos de vosotros las pantallas que acompañan este texto os recordarán a *Kirby* por la perspectiva, las puertas y la forma y color chillón del personaje. También coincide la dualidad de manejo del personaje, que en el caso de Kirby es tierra-aire pero en el de Stafy tierra-agua. De *Wario* tiene el peso de la exploración en este juego y la orientación hacia objetivos, en vez de simplemente llegar al final de la pantalla.

Todos están publicados por **Nintendo**, pero producidos conjuntamente por **TOSE**, que es una empresa de desarrollo de videojuegos muy veterana y prolífica con joyas en su haber como los *Game & Watch Gallery* o los *Dragon Quest Monsters*. Pero sólamente hay cinco juegos en cuyos créditos salga el nombre **TOSE**, y son las cinco entregas de ***Stafy*** de las que estamos hablando hoy.

Los cinco juegos son bastante parecidos porque comparten una base muy sencilla y sólida a la vez. Las pantallas de acción y plataformeo se suceden con diálogos con los personajes que el jugador va encontrando, y así se teje una historia infantil (los diálogos se pueden saltar) mientras se guía al jugador por unos niveles muy bien diseñados. Además, los ataques y habilidades van añadiéndose al avanzar igual que en juegos como *Metroid*. El control del personaje es muy natural y variado y, junto con la música refrescante típica de **Okinawa** y muchas sonrisas y cielos azules, el cartucho desborda libertad, alegría y frescura.

Una saga con algo de historia

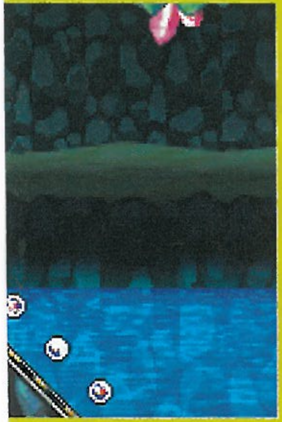
El primer ***Densetsu no Stafy*** recorrió un camino con muchas curvas hasta que vio la luz en 2002. El programa estaba prácticamente acabado para **Game Boy Color** pero decidieron aplazarlo y convertirlo en un juego de **Game Boy Advance.** Comparado con los posteriores parece un poco soso, pero sigue teniendo partes memorables.

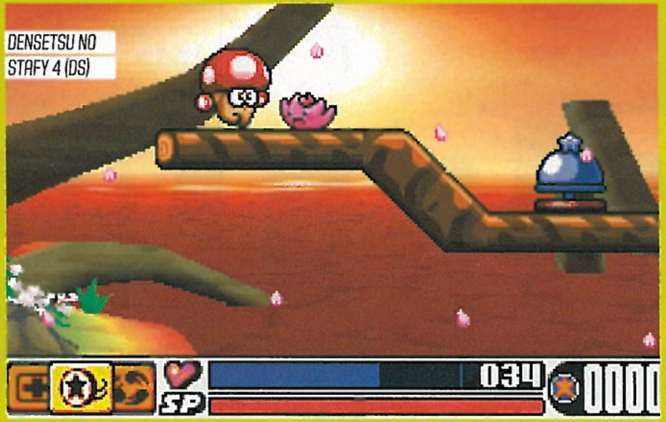
Los mundos de ***Densetsu no Stafy 2***, también para **Advance**, están divididos en niveles, con un mapa al estilo *Super Mario Bros. 3*, y





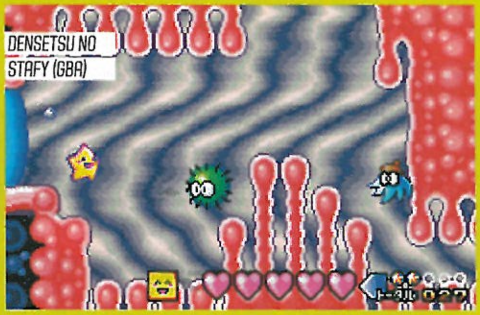












TODOS LOS PÚBLICOS

Los *Stafy* están orientados mayormente a niños, pero el control que usan es el de los juegos de la antigua Game Boy o la Nintendo de 8 bits, lo que sumado a un excelente diseño de niveles y gran cantidad de buenos desafíos y pantallas secretas, puede atraer a muchos jugadores veteranos como el que suscribe. Después de pasar todas las pantallas hay muchos tesoros que recoger tanto en zonas conocidas como en niveles nuevos, y también un nuevo final que disfrutar. Tampoco faltan los objetos coleccionables, que dan muchas horas de juego a los más pequeños.

esto hace más fácil volver a una zona ya superada para buscar secretos. La novedad más llamativa es el ataque *estrella fugaz*, pero lo que más me llamó la atención a mí es la solidez que ganó el juego. La calidad de los niveles, que ya era buena, pasa a ser altísima y la longitud total es excepcional.

Densetsu no Stafy 3 es el broche de oro que cierra la trayectoria en **Game Boy Advance**, y es casi perfecto en todos los sentidos. Los diálogos son más entretenidos, y la longitud del juego es más comedida y adecuada que la del excesivo ***Stafy 2***. Además de que no todo el diseño nuevo es de niveles, porque se añaden sorprendentes mecánicas como por ejemplo girar (atacar) para aumentar la visibilidad en la niebla. Para colmo, ahora Stafy toma relevos con su hermanita rosa Stapy, que tiene movimientos y ataques diferentes.

Stafy 4 significó el paso a **DS**, y además de mostrar los personajes más grandes, cambió los fondos dibujados por escenarios en tres dimensiones. Sin embargo el juego no llega a superar al **Stafy 3**, y no tiene novedades importantes.

Es la reciente quinta entrega, ***Taiketsu! Daiiru Kaizokudan***, la que da la bienvenida a las posibilidades jugables de la **Nintendo DS**. Nos vuelven a sorprender con nuevas mecánicas que no habrían sido posibles en **Game Boy Advance**, pero por otro lado el juego se simplifica, siendo más para niños y menos para todos los públicos. No sé por qué se han intercambiado los botones de acción, y *Stapy* también queda relegada a un segundo plano. Por otro lado los niveles secretos tienen una dificultad bastante alta.

En fin, no sé si volverán a hacer un juego que me convenza como **Densetsu no Stafy 3**, pero por ahora no estoy para nada descontento con la serie. El año que viene ¿otro?





VERANO FERIAL

LOS MESES ESTIVALES TRAEN MOSCAS, CALOR Y LOS DOS MAYORES EVENTOS DEL AÑO: E3 (LOS ÁNGELES) Y GAMES CONVENTION (LEIPZIG). ALLÍ VIMOS MUCHAS COSAS. ESTO ES LO MÁS INTERESANTE... _CHIARAFAN, MR.WINTERS Y NEMESIS



Y EL TIO SIGUE RIENDO *NI CUANDO LE MACHACHAN, EL JOKER ES CAPAZ DE PERDER LA SONRISA*_







Mortal Kombat Vs. DC Universe

PlayStation 3/Xbox 360

Sin llegar a los niveles de casquería y violencia de entregas anteriores, el nuevo ***MK*** incluirá algunos de los legendarios *fatalities* de la saga, pese a las reticencias de la **DC**, preocupada por que no arranquen la cabeza a *Superman*. Decapitarle no, pero sí pudimos ver cómo era quemado vivo por Scorpion en un *fatality* clásico de ***MK***. También pudimos ver un combate entre Joker y Sonya (el tarado del pelo verde acabó volándole los sesos a la muchacha) e incluso tuvimos oportunidad de jugar a la versión **PS3**, enfrentando a Flash y Catwoman. Nos confirmaron que el repertorio de luchadores fluctuará entre 20 y 22 personajes, extraídos equitativamente de los dos universos. Durante una conferencia en **Leipzig**, el propio **Ed Boon** se encargó de desvelar cuatro nuevos fichajes: Wonder Woman, Death Stroke, Raiden y Kano.

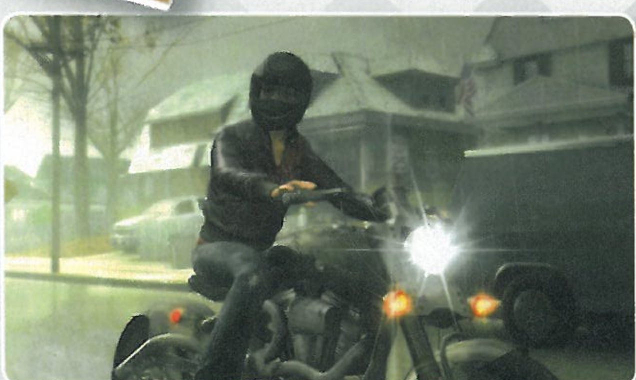


PURA SERIE Z SEGA HA QUERIDO HOMENAJEAR LA ESTÉTICA DE GRINDHOUSE EN EL NUEVO H.O.T.D._

House of the Dead: Overkill Wii



Inspirándose en la estética *Grindhouse* (concretamente en *Planet Terror*), **Sega** y **Headstrong Games** (la antigua **Kuju London**) nos brindarán a principios de 2009 esta precuela del clásico *House Of The Dead*. Con una imagen repleta de arañazos y desenfoques, digna de la más cutronga peli de serie Z, ***Overkill*** mantiene la mecánica sobre raíles de la saga, aunque nos permitirá girar la cámara 40° en cualquier dirección para poder aniquilar las hordas de zombis y mutantes que nos salgan al paso. Además de su extrema violencia (yum, yum), el juego incluye bastantes golpes de humor: pudimos comprobarlo en el nivel de la feria, al ver un brazo cercenado dando vueltas en una máquina de algodón de azucar. El pack de prensa de *Overkill*, el mas deseado en la **Games Convention**, recreaba la carátula de una vieja cinta VHS de videoclub de barrio.







Heavy Rain PS3

Quantic Dreams, aquel grupo de programación que se atrevió a meter a **David Bowie** en un videojuego, regresa con una propuesta similar a su anterior trabajo, *Fahrenheit*, pero con todas las bondades de la nueva generación. Un impresionante acabado gráfico que cautivó a todos los asistentes a la conferencia de **Sony** en **Leipzig** y que pudimos contemplar con mayor detenimiento en la presentación a puerta cerrada sirve como brillante envoltorio a una aventura supeditada completamente a su oscuro argumento. Uno de los triunfadores absolutos de la feria, para 2009.

THE AGENCY PS3

El *shooter* multijugador persistente de **Sony Online** estuvo presente en una nueva versión, mucho más pulida y en la que quedaron claras dos cosas: que el estilo de juego de este título en tercera persona está mas cerca de lo cooperativo con los miembros de tu equipo, y que gráficamente adoptará una estética mucho más *cartoon* de lo que imaginábamos, con agentes secretos altamente customizables. Eso sí, parece que los jugadores de PS3 no podrán competir contra los de PC.



Wii MUSIC Wii

Uno de los momentos para recordar del evento principal de **Nintendo** en el pasado E3 fue la representación del tema principal de la banda sonora de *Super Mario Bros* a manos de un grupo de ejecutivos de **Nintendo** con **Miyamoto** a la cabeza. ***Wii Music*** permite «interpretar» hasta 60 instrumentos musicales mediante nunchuk, wiimote y la tabla de equilibrio que se vende con *Wii Fit*, que en esta ocasión permite tocar, con sorprendente fiabilidad, una batería.



WANTED PS3 / XBOX 360

La reciente película basada en la novela gráfica de **Mark Millar** también tendrá su adaptación al videojuego. Por lo que pudimos ver en Alemania (un solo nivel en el que el personaje de James McAvoy debe acabar con decenas de enemigos dentro de un avión a punto de estrellarse) se tratará de un avanzado clon de *Max Payne* con acciones aún más inverosímiles, como por ejemplo disparar balas con trayectoria curva. La trama seguirá donde la dejó el film de **Timur Bekmambetov**.





FUEGO AMARILLO EL LANZALLAMAS SERÁ IMPRESCINDIBLE PARA LIMPIAR TRINCHERAS Y CUEVAS_

Call of Duty World at War
PS3/XB 360/ PS2 /WII/ DS

Durante nuestra estancia en Los Angeles tuvimos la ocasión de visitar, en exclusiva nacional, las oficinas de **Treyarch** en Santa Monica. Responsables del título que deberá superar al flamante *Call of Duty 4: Modern Warfare* de **Infinity Ward, Treyarch** nos mostró el tremendo esfuerzo que están realizando con un *shooter* ambientado en dos escenarios poco conocidos de la Segunda Guerra Mundial: la guerra en el Pacífico y el frente ruso, donde protagonizaremos una historia de venganza como parte del ejército rojo. El aspecto más destacable de esta quinta entrega de la saga *Call of Duty* será el Modo Cooperativo, que permitirá a dos amigos superar juntos toda la historia mediante pantalla partida si no disponen de dos consolas. El sistema de experiencia y mejora del personaje se ha conservado, de modo que incluso en el Cooperativo los jugadores competirán por obtener la mejor puntuación. También se ha conservado el manejo de vehículos y se ha hecho especial hincapié en reflejar las tácticas de guerrillas del ejército imperial nipón, con constantes emboscadas y trampas. Las expectactivas son muchas, pero todo apunta a que **Treyarch** estará a la altura.





PSP 3000

Sony desveló en Leipzig la 3ª generación de **PSP**. La serie 3000, a la venta el 19 de octubre, ofrecerá una pantalla más nítida y un micro incorporado para utilizarse con **Go! Messenger** y **Skype**. De momento, sólo se comercializará en packs con títulos como *FIFA 09*, al precio de 199 Eur. si quieres una **PSP** suelta, tendrá que ser el modelo 2000.



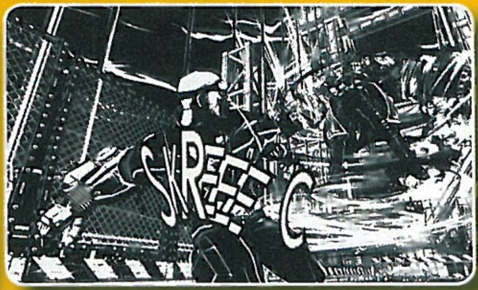
THE GODFATHER II PS3/XB 360

EA mostró en Leipzig, a puerta cerrada, la continuación de las andanzas de los **Corleone**, en un título que ofrecerá un mayor contenido estratégico que la primera entrega, al tiempo que recrea los personajes y la trama del film de **Coppola**. Destruye a tus rivales, asciende en la Familia y domina el hampa en un título que llegará a Europa en febrero de 2009.



MAD WORLD WII

Ni la confirmación de que no podrán venderlo en Alemania ni las amenazas de boicot en UK parecen amedrentar a **Sega**. Su violento *brawler* de estética *noir* gana en brutalidad mes tras mes. En Leipzig mostraron nuevas armas, como los machetes, y un nivel de conducción, con Jack sobre una mastodóntica *chopper*. El juego mas cazurro de 2009.







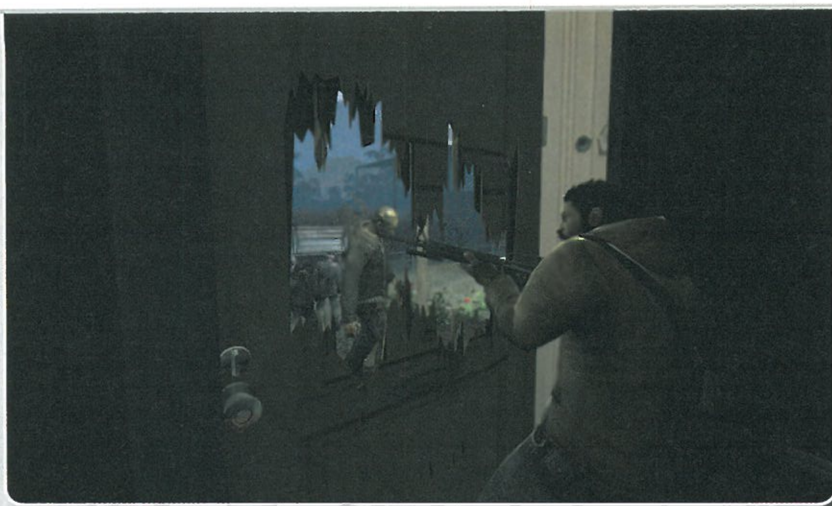
Sonic Unleashed PS3/PS2/XB 360/WII

¿Podrá ***Unleashed*** devolver la gloria a Sonic? Es pronto para decirlo, pero lo que probamos en Leipzig nos gustó, aunque el **Sonic Team** haya abusado de la vista en 3D. El personaje se controla mucho mejor en las porciones de mapeado de desarrollo 2D, pero en comparación a los desastres anteriores, el salto en cuanto a jugabilidad es enorme. Se ha recuperado para el personaje el *look* clásico de principios de los noventa y se le ha añadido una mutación por la cual se convierte de noche en Sonic The Werehog, una fiera corrupia protagonista de unos niveles con mecánica más pausada y ligeros destellos de *brawler*. Se confirmó la aparición de secundarios como Tails, aunque no serán jugables.

Prince of Persia PS3/XB 360

Así, sin subtítulos ni zarandajas se presenta esta revisión del clásico plataformas, que da carpetazo definitivamente a la saga *Las Arenas Del Tiempo* para presentar a un nuevo príncipe, un nuevo mundo, nuevo estilo gráfico y nueva compañera. Dentro de pocos meses podremos disfrutar de más saltos y acrobacias (muchas de ellas inéditas gracias a la garra que porta el príncipe y a la colaboración de su amiguita, con la que realiza movimientos dignos de **El Circo del Sol**) y combates más intensos y complicados. En cuanto al apartado técnico, se abraza un estilo más blando, casi *naïf*, con bordes negros alrededor de los personajes como si de un cuento se tratara.





Left 4 Dead Xbox 360

A puerta cerrada, **Valve** mostró este homenaje al cine de zombis de los setenta (han emulado el grano y la saturación de color de aquellas pelis), en un *shooter* que revolucionará la experiencia multijugador. En palabras de **Valve**, ***Left 4 Dead*** ofrecerá «la ambientación de *Half-Life* con la interacción social de *Counter Strike*». Acompañados de varios personajes, tendremos que sobrevivir, en solitario o en cooperativo, a través de cuatro campañas, rodeados de hordas de zombies que actuarán bajo los designios de **Director**, una potente IA que ajusta la dificultad dependiendo de las acciones y la actitud de los jugadores. Cada partida será diferente, y será esencial actuar en equipo para no morir en minutos. El multijugador para 8 usuarios nos permitirá encarnar a un superviviente o uno de los zombis. Saldrá este mismo noviembre, pero no podemos esperar para echarle el guante.



DISEÑA TU PESADILLA
CREA LOS DECORADOS, LA DISPOSICIÓN DE ENEMIGOS, PLATAFORMAS E ITEMS...

LittleBigPlanet PS3

Sony nos invitó en Leipzig a un taller donde comprobar las posibilidades casi infinitas que ofrece ***LittleBigPlanet*** a la hora de crear niveles. Y no sólo con ambiciones decorativas: será posible diseñar enemigos inteligentes que perseguirán al jugador, y compartir con otros usuarios los engranajes y trampas que hayas diseñado. Y si eres un vago, tranquilo: incluye 50 niveles listos para jugar.



Killzone 2 PS3

Aún habrá que esperar hasta febrero para que vea la luz, pero nosotros ya pudimos probar la modalidad multijugador del título elegido como «el más gris de la historia». Personalización de los jugadores *on-line*, creación de clanes, todo tipo de premios para los mejores… Todo un sueño para los fanáticos del género. Sin duda, mucho más *hardcore* que su mayor rival, *Resistance 2*.

WII SPORTS RESORT WII

Esta secuela de **Wii Sports** tendrá como objetivo principal aprovechar al máximo las capacidades del nuevo **Wii Motion Plus**, el dispositivo de mejora de la sensibilidad del **Wiimote**. Se trata de una colección de minijuegos para jugar entre amigos con pruebas donde destaca la capacidad de detección del movimiento rotatorio del **Wii Motion Plus**: arrojar un *frisbee* a un perrito, manejar una moto acuática (detectando el movimiento para acelerar) o una divertida pelea de *kendo* que nos hizo sudar.



STAR WARS - THE CLONE WARS WII

Este juego promete poner a los *nerds* más en forma que cualquier **WiiFit**. **Nemesis** pudo comprobarlo cuando en su primera cita de la mañana se puso a sudar como un cerdo, mientras se enfrentaba a un tipo de **LucasArts**. Con el **Wiimote** convertido en el mango de un sable láser, el jugador debe lanzar mandobles al aire al tiempo que controla los movimientos del personaje con el **Nunchaku**. Todo ello con la estética y los personajes de la nueva película de animación de **Lucas**. Lo dicho, a sudar.



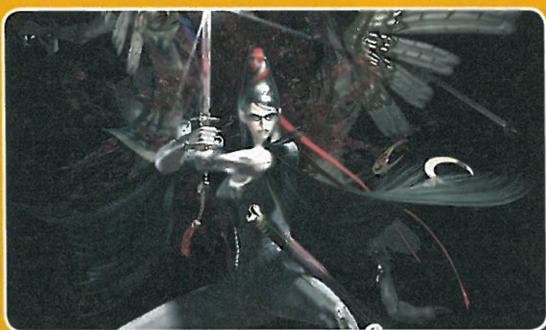
LOCO ROCO 2 PSP

Loco Roco demostró que **Sony** sabía hacer juegos para el público más *casual*, con aquella joyita gráfica y musical que, pese a todo, adolecía de una jugabilidad algo plana. ***Loco Roco 2*** ofrecerá más de lo mismo, conservando tanto el acabado y la estética como la mecánica de plataformas, pero incluirá algunos cambios y mejoras: los Locos podrán bucear además de nadar, utilizar cuerdas y mordisquear casi todo lo que encuentren. Además, sus enemigos los Moja también cantarán.



BAYONETTA PS3 / XBOX 360

En Platinum Games van sobrados. Con sólo mostrar dos niveles de *Bayonetta*, nos hicieron olvidar los últimos *Devil May Cry*, derrochando virtuosismo gráfico, gore y un humor negrísimo. De acuerdo, es un calco de las andanzas de Nero (de hecho, es obra es **H. Kamiya**, director del primer *Devil*), pero dopado hasta las cejas. El prólogo, acojonante, con *Bayonetta* y una amiga enfrentándose a un jefazo mastodóntico.



QUANTUM OF SOLACE PS3/360/PS2/WII

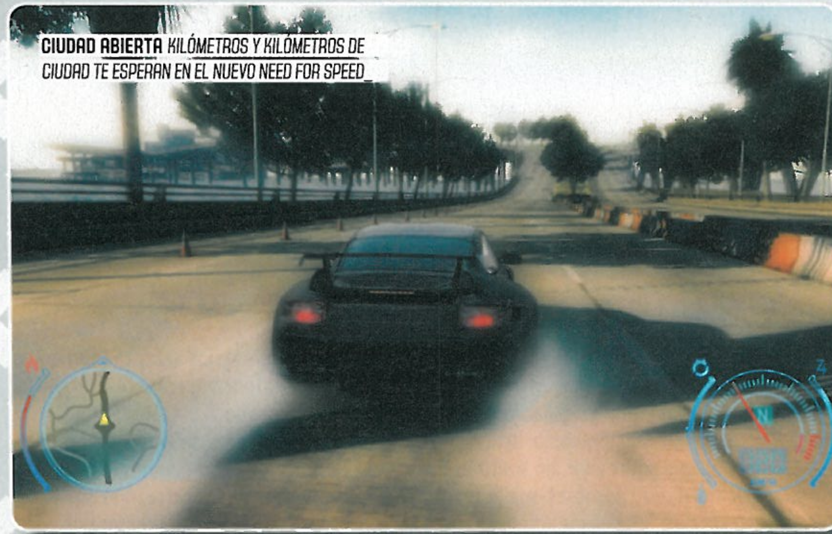
Con un aspecto mucho más pulido que en anteriores eventos, el primer Bond de **Activision** se presentó en Leipzig con la noticia de que todo el cast de los films que adapta (*Casino Royale* y *Quantum Of Solace*) ha prestado voces y rostros al juego. Además, nos hablaron por fin del multijugador *on-line*, que incorporará ranking de mejoras al estilo *COD4*, y segun dicen, la diversión y los piques del *GoldenEye* de **N64**.



CASTLEVANIA JUDGMENT WII

Konami se llevó a Leipzig este delirante *beat'em-up* inspirado en el universo *Castlevania*, que llegará a Europa a principios de 2009. 14 personajes (¿estará el segoviano Eric Lecarde?) y melodías extraídas del rico repertorio musical de la saga. La mecánica, bastante accesible para *casuals*, combina el uso del wiimote y el nunchaku.





CIUDAD ABIERTA KILÓMETROS Y KILÓMETROS DE CIUDAD TE ESPERAN EN EL NUEVO NEED FOR SPEED

Need for Speed Undercover
PS3 / XBOX 360 / PS2 / PSP / WII / DS

Pese a mostrarlo a puerta cerrada (y sin permitir ni fotos ni grabaciones de vídeo), el nuevo ***Need For Speed*** presentaba un aspecto más que satisfactorio, recuperando la mecánica de escenarios abiertos y secuencias de vídeo de *NFS Most Wanted*. **EA** y **Black Box** no han escatimado en gastos y han reclutado a la imponente actriz **Maggie Q** (*Jungla de Cristal 4.0*) para interpretar a una agente federal que nos echará un cable mientras estamos en el pellejo de un policía infiltrado en los bajos fondos. De acuerdo, la trama no es muy original, pero lo compensa sobradamente con unos gráficos sensacionales y un inmejorable control del coche (incluso un mentecato como **Nemesis** logró utilizar correctamente el freno de mano en su primera partida). Con 130km de carretera por delante, divididos en 4 distritos, se nos dió la oportunidad de participar en una persecución por una autopista (los de **EA** lo denominaron *Highway Battle*) a bordo de un **Audi**. Pese a contar con el respaldo de fabricantes reales, los coche sufrirán daños y multitud de posibilidades de tuneo. A la venta en noviembre.





Infamous PS3

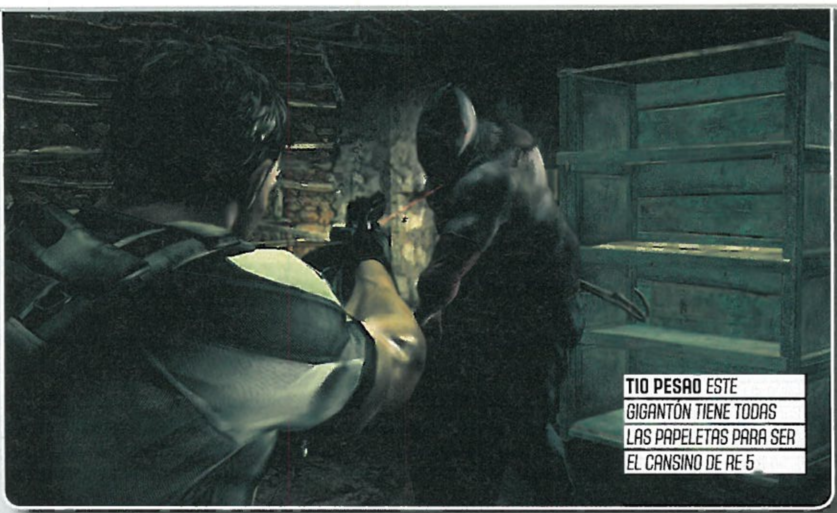
Los chicos de **Sucker Punch**, tras tres exitosas entregas de *Sly Raccoon* debutarán en **PS3** con una aventura de acción mucho más oscura. Otro título *sandbox* en el que el protagonista es un superhéroe por accidente que, en medio de una ciudad donde reina el caos, deberá decidir qué uso dar a sus nuevos poderes, basados en la manipulación de la electricidad. ¿Famoso o infame? Tú decides.

Spider-man: Web of Shadows
PS3/360/PSP/WII/PS2

Menudo lavado de cara ha sufrido este título desde el *pre-E3* de **Activision** hasta su aparición en Leipzig. Con una animación más depurada y una ciudad más detallada, ***Web Of Shadows*** enganchará a los fans de la **Marvel** con su sorprendente trama (¿Lobezno poseído por el simbionte?) y la alternancia entre los dos trajes de Spidey: rojo y negro. Artistas invitados: Kingpin, Luke Cage... y S.H.I.E.L.D.



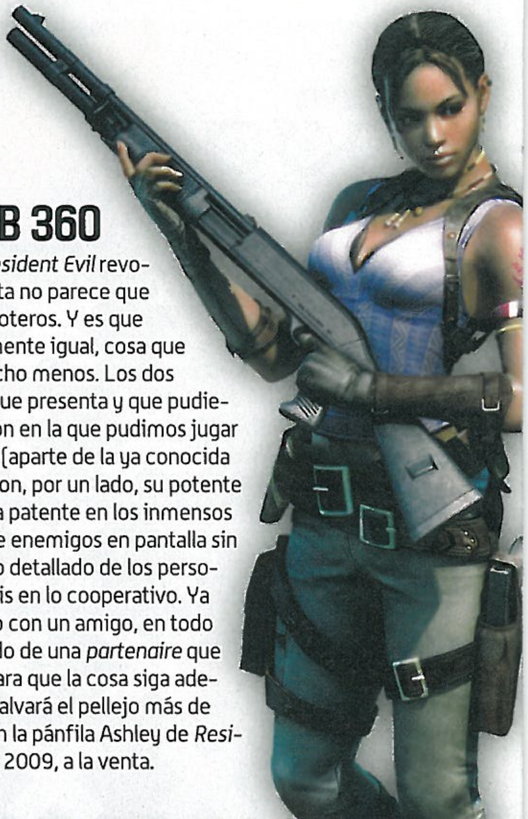




TIO PESAO ESTE GIGANTÓN TIENE TODAS LAS PAPELETAS PARA SER EL CANSINO DE RE 5

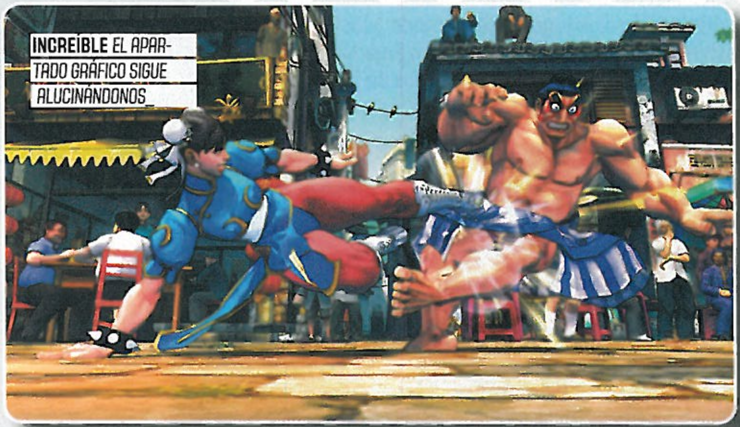






RE 5 PS3 / XB 360

Si la cuarta entrega de *Resident Evil* revolucionó la saga, esta quinta no parece que vaya por los mismos derroteros. Y es que *Resi 5* se juega prácticamente igual, cosa que no nos parece mal ni mucho menos. Los dos pilares de la innovación que presenta y que pudieron verse durante la sesión en la que pudimos jugar a la versión de **Xbox 360** (aparte de la ya conocida ambientación africana) son, por un lado, su potente motor gráfico, que queda patente en los inmensos escenarios, la cantidad de enemigos en pantalla sin una sola ralentización y lo detallado de los personajes, y por otro su énfasis en lo cooperativo. Ya sea jugando en solitario o con un amigo, en todo momento irá acompañado de una *partenaire* que deberá seguir con vida para que la cosa siga adelante (y que también te salvará el pellejo más de una vez, nada que ver con la pánfila Ashley de *Resident Evil 4*). En marzo de 2009, a la venta.



INCREÍBLE EL APARTADO GRÁFICO SIGUE ALUCINÁNDONOS



Street Fighter IV PS3 / XBOX 360

Jugar con ***SFIV*** en **360** fue una de las mayores alegrías que nos brindó Leipzig. En **Capcom** nos hablaron del *Focus Attack* y de las mejoras que ofrecerá la versión doméstica respecto a la *coin-op*: además del fichaje de Cammy, están muy interesados en rescatar las fases de bonus. El sistema de combos está a medio camino entre *SFII* y *SFIII*, aunque el juego será accesible para todo el mundo. Los gráficos, alucinantes, sobre todo por la expresividad de los luchadores. Nos presentaron a tres nuevos fichajes: El Fuerte, C. Viper y Rufus.

The Last Remnant PS3 / XBOX 360

Por si el sorprendente anuncio de la adaptación a **360** de *Final Fantasy XIII* no fuera suficiente para satisfacer a los fans del *jRPG* de **Square Enix**, la compañía nipona anunció en el **E3** este nuevo juego de rol que saldrá a finales de año y que ha sido concebido con miras a atraer al público occidental hacia un género muy japonés. Su historia girará en torno a los Remnants, antiguos artefactos de gran poder en un mundo muy similar al de *Final Fantasy*. Los combates serán por turnos pero incluirán *Quick Time Events* para mayor dinamismo.

CHAMPIONS ON-LINE XBOX 360

Una poco conocida licencia de un juego de rol sirve como excusa para que los programadores de **Cryptic Studios** sigan desarrollando MMORPG's. Infinidad de opciones para creación del héroe (tanto físicas como de poderes) y un sistema de combate mucho más basado en lo arcade que en el *point & click*.



M. CLUB LOS ANGELES PS3/360

Tras probar las bondades de su Modo Carrera, en Leipzig pudimos disfrutar del multijugador de este título de conducción de **Rockstar** para **PS3** y **Xbox 360**. Varias modalidades (carreras sencillas, capturar la bandera) y la ciudad de Los Ángeles completa para que deportivos y motos reales campen a sus anchas.



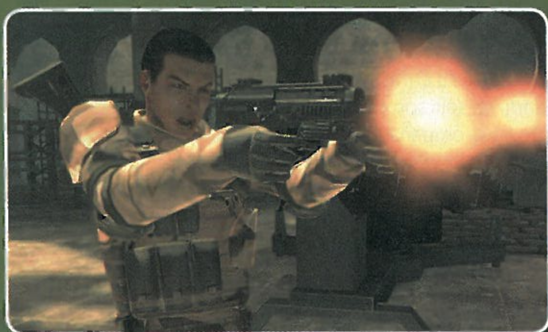
WII MOTION PLUS WII

El esperado nuevo *hardware* que **Nintendo** debía presentar en el E3 resultó no ser más (ni menos) que una evolución del **Wiimote**, un añadido que mejora la capacidad de detección de movimientos de éste: **Wii Motion Plus** aumenta considerablemente la sensibilidad y detecta el movimiento rotatorio.



ALPHA PROTOCOL PS3/XBOX 360

Este próximo mes de febrero veremos cómo las consolas de nueva generación acogen la llegada de esta, a priori, extraña mezcolanza obra de **Obsidian** (famosos por las secuelas de *KOTOR* y *Neverwinter Nights*). ¿Espionaje al más puro estilo 007 y RPG unidos? Suena raro, pero cabe explicar que la parte de rol se queda en la personalización del personaje y los diálogos con los *NPC*, ya que los combates son pura acción.



DRAGON BALL ORIGINS DS

Puede que **Nintendo** no acudiera a la cita germana, pero con títulos como éste para su portátil tampoco se la echó de menos. Una pequeña maravilla de **Namco Bandai** para DS en forma de RPG de acción que recoge la primera época de las aventuras de Goku y cía. Control absoluto mediante la pantalla táctil, gráficos de infarto (para tratarse de esta consola) y todo el encanto de la factoría **Toriyama** en estado puro.



LORDS OF SHADOWS PS3 / XBOX 360

Konami cerró su conferencia en Leipzig con todo un bombazo: el nuevo trabajo de los españoles **Mercury Steam** (*Jericho*). Sólo mostraron una secuencia de vídeo, con el melenudo héroe desenroscando su látigo de fuego. En **Konami** se empeñan en desmentirlo, pero huele a un nuevo *Castlevania*. Ya habrá tiempo de descubrirlo: no llegará hasta 2010.





LEVIATHAN INSOMNIAC
ENCAJA LUCHAS CONTRA
ENEMIGOS FINALES EN LA
MECÁNICA DEL FPS. TAL ES
EL CASO DE ESTE ANGELITO_



Resistance 2 PS3

Uno de los títulos más potentes que **Sony** prepara para el próximo invierno es este ***Resistance 2*** de **Insomniac**. Esta segunda parte del que fuera título de lanzamiento de **PlayStation 3** continúa la historia del épico enfrentamiento entre Nathan Hale y la raza alienígena Chimera. Hale se unirá en este ocasión a los Sentinels, una organización cuyos miembros son, como él, parcialmente inmunes al virus alienígena, con quienes luchará por escenarios reales de los Estados Unidos. En paralelo a la historia para un jugador, **Resistance 2** incluye un modo de historia cooperativo para hasta ocho jugadores *on-line*, y expande su *on-line* competitivo hasta los 60 jugadores, con un nuevo sistema de juego por escuadras.



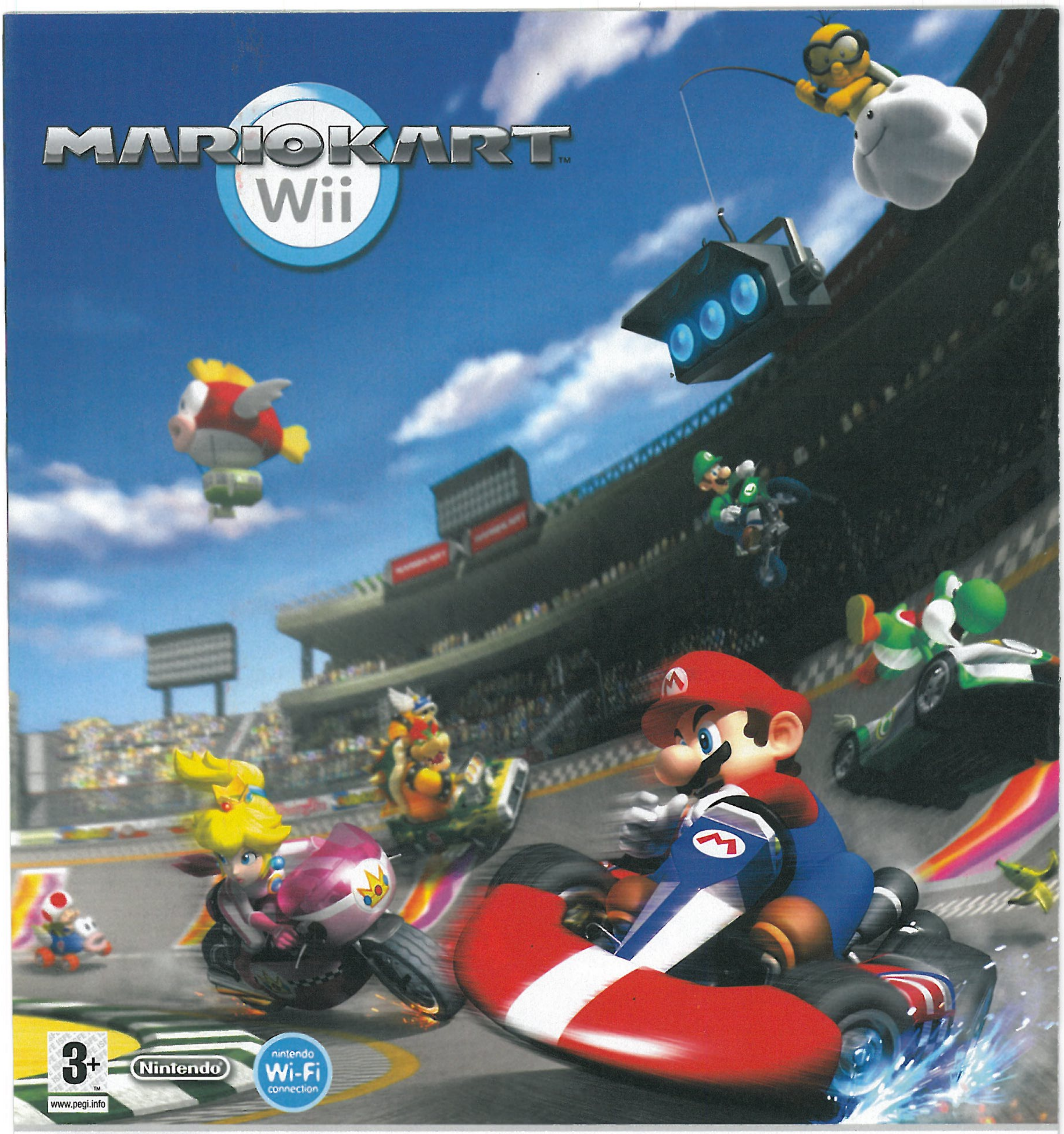
Fable 2 XBOX 360

Muchos meses de desarrollo están a punto de culminar en el que se convertirá, casi seguro, en el mejor RPG de acción de **Xbox 360**. A primera vista muy similar a su antecesor, ***Fable 2*** incorpora un sistema mucho más complejo en lo que se refiere a moral y ética (blanco, negro y muchos grises) y multijugador cooperativo.



DC Universe Online PS3

Este año los *MMORPG* eran tendencia en Leipzig, y los chicos de **Sony Online**, expertos en el tema, presentaron éste en el que los héroes de la **DC** aparecen como personajes secundarios, ya que será un alter ego diseñado por el usuario el protagonista de combates con todo tipo de poderes sobrehumanos en **PS3**.





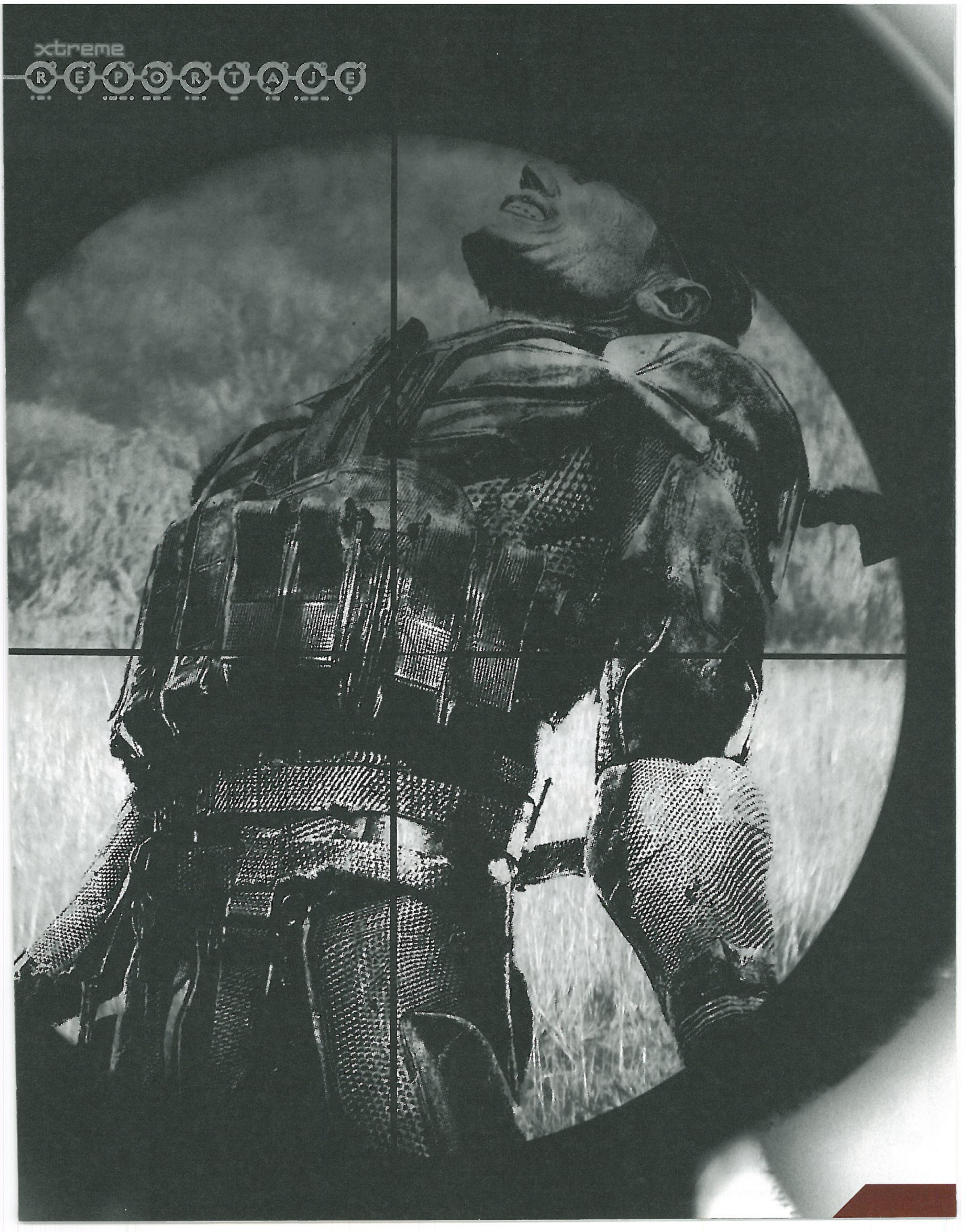


12 JUGADORES COMPITEN ONLINE

¡Mario Kart llega a Wii con un montón de novedades! Sube a las nuevas motos, haz trucos para aumentar la velocidad y domina los espectaculares derrapes. Ahora puedes competir con 12 jugadores en modo Campeonato o Batalla a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo y acceder al Canal de Mario Kart para ver clasificaciones mundiales y competiciones, ¡Ponte a otro nivel con Mario Kart para Wii!



http://mariokartwii.nintendo.es





0 LIVES LEFT

GTA IV REABRE EL DEBATE DE VIOLENCIA, Y PROHIBICIÓN

UN LOBBY INGLÉS PRESIONA PARA QUE MADWORLD NO SE PUBLIQUE EN GRAN BRETAÑA. GTA SE PROHIBE EN TAILANDIA TRAS UN CRIMEN ABSURDO. LOS JUECES DE AUSTRALIA SE ERIGEN EN GUARDIANES MORALES DE LOS MAYORES DE 18 AÑOS. EN ESPAÑA, UN INFANTICIDA BUSCA JUSTIFICAR SUS ATROCIDADES CON UN COMBATE PERDIDO EN MORTAL KOMBAT. YA ESTAMOS OTRA VEZ... _KUN

Sucedió a mitad de verano. Los vecinos de Bang Plad, en Bangkokg, Tailandia, avisaban a la policía. Un coche circulaba sin control por sus calles, con el claxón sonando. Las fuerzas del orden encontraron a un joven de 19 años conduciendo un taxi marcha atrás, mientras el dueño del vehículo se desangraba en la parte de atrás. **Polwat Chino**, así se llamaba el perturbado, había acabado con la vida de un hombre en busca de... ¿qué? ¿dinero fácil, locura premeditada, una aventura que salió mal? Las fuentes no se ponen de acuerdo, pero la reconstrucción de los hechos afirma que el crío se había quedado sin dinero y había intentado conseguirlo al estilo ***GTA***.

Una de las razones declaradas es que quería saber si resultaba tan fácil atracar un taxi como pulsar el botón correspondiente controlando a Niko Bellic. El dueño del taxi intentó defenderse, y acabó muerto en la parte de atrás. No se sabe si su presunto asesino se arrepintió y quería llevarlo al hospital o, por el contrario, quiso llevar más allá su demencia, al emular una de las frenéticas huídas de Niko por las calles de Nueva York. Lo único seguro es que el chico, al que la policía acusa de cometer el crimen por dinero para «seguir jugando al juego» -en **Tailandia** mucha gente humilde no es propietaria de las consolas y juega en cibercafés- se enfrenta a la pena de muerte. Y que, al día siguiente, Tailandia ilegalizaba la venta y posesión de ***GTA IV***.

EL PP YA INTENTÓ CUANDO GOBERNABA, SIN ÉXITO, PROHIBIR LA COMERCIALIZACIÓN DE ALGUNOS TÍTULOS

Una historia de violencia

De momento, que se sepa, es el primer crimen de sangre que se relaciona con el juego de **Rockstar**. Aunque se ha intentado: desde ***GTA III***, son varios los asesinos que se han refugiado o relacionado con el título, casi siempre con más ruido mediático que otra cosa ya que, jurídicamente, ha demostrado ser una defensa endeble, el último reducto de un criminal torpe o de un abogado sin escrúpulos. Por juntar ambos, un condenado por el asesinato de tres policías, cuya defensa se basaba íntegramente en echarle la culpa a ***GTA III***, escribía una carta a **Jack Thompson**, el cruzado antivideojuegos habitual de **Fox News** -cadena de noticias como la **Cope**, pero en bruto- que, de puro imbécil, ha perdido la licencia para ejercer la abogacía. En la carta, escrita porque **Thompson** tiene -tenía, perdón- la brillante manía de personarse en toda causa que huela a violencia del píxel, el convicto le relata que sus argumentos fueron rechazados. «*Si un juez*», cuenta, «*no me deja relacionar el caso con **GTA**, y yo lo hago para salvar la vida, ¿cómo cree que se lo permitirá a un abogado de la acusación?*».

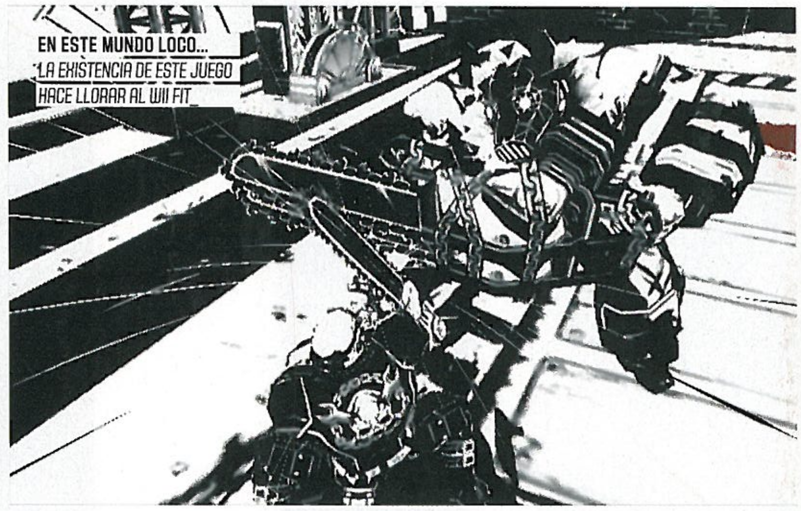
En España hemos tenido hace poco nuestra generosa ración. Un caso delirante, tristísimo, que cualquier aficionado a los videojuegos podía poner en tela de juicio. Esta vez el culpable de cargo era ***Mortal Kombat***, ni más ni menos.

Justice Wins. Fatality.

Lo recordarán, el juicio ha sido este verano. Un joven había matado, en septiembre del pasado año, al hijo de su novia, un bebé de menos de un año. A puñetazos. ¿La excusa? El bebé había tocado un *gamepad* y le había hecho perder una partida. De ***Mortal Kombat***. No hace falta que explique la cantidad de estupidez, cobardía y desprecio que conlleva esta estrategia. Aquí todos jugamos, y conocemos los juegos, e imagino a los lectores con la misma cara que se me puso a mí, la de "¿cómo un bebé de once meses va a provocarte una derrota en ***Mortal Kombat***?" Suponiendo que existiera tal partida. Y a ese juego concreto.

Los periódicos, claro, le han dado cancha al asunto mientras ha durado el juicio. He podido leer «análisis» sobre la situación, sobre el juego -¡el original, según algunos medios! ¡Un tío de 19 años jugando al primer ***Mortal Kombat***!-, igual de delirantes, todos con las mismas conclusiones: esto hay que prohibirlo ya. Y, sin embargo, el fallo ha quedado oculto, ha desaparecido en las páginas más interiores, o directamente no ha sido publicado. ¿Por qué? Claro, es que el jurado popular, ha descartado, por siete votos a dos, que ***Mortal Kombat*** pueda hacerle eso a la ➲





EN ESTE MUNDO LOCO...
LA EXISTENCIA DE ESTE JUEGO HACE LLORAR AL WII FIT_

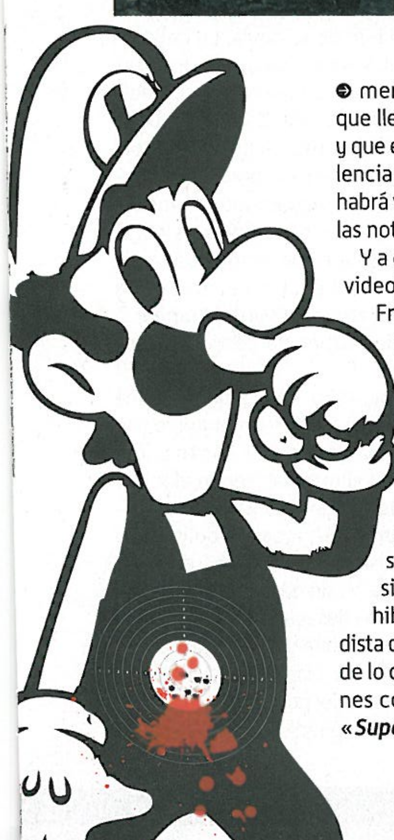


LA CULPA ES DE LA DROGA
LOS YONQUIS GAMERS, SEGÚN JUECES AUSTRALIANOS_









mente de nadie, que no estaba probado que llevara jugando «varios días seguidos», y que el juego no producía una «extrema violencia». Pero esto lo cuento yo aquí, y no lo habrá visto nadie con esta profusión fuera de las noticias locales de **Tarragona**.

Y a esto iba. Los crímenes «inspirados en videojuegos» son humo en muchos casos. Frivolizando un lema de los pro-armas yanquis, «los videojuegos no matan gente. La gente mata a gente». Un par de perturbados, algún mentiroso patológico, dos o tres asesinos de baja estofa que arruinan su vida en un estallido de furia... esos son nuestros criminales. Los mismos que pueden leer todos los días en la sección de sucesos, con menos profusión de detalles y menos tambores prohibicionistas. Y, créanme, he sido periodista de sucesos, y conozco de primera mano de lo que hablo: la mayor parte de los crímenes cometidos con una defensa basada en «*Super Mario* me obligó a hacerlo» tienen el mismo perfil ejecutor que el resto de desgracias que, cada día, lleva a cabo el hombre contra el hombre. La mezquindad siempre lo es, no importa cómo se disfrace.

En suma, que criminales los hay con todo tipo de aficiones, lo que pasa es que la nuestra, caramba, es más colorista. Y menos compartida. Y los ignorantes atacan lo que no entienden, en nombre de la sacrosanta, una, libre y grande moral. Oh, y de los índices de audiencia y el número de lectores, y aquí tampoco exagero un ápice.

Matando embarazadas

Supongo que ya todo el mundo se habrá percatado que esto es un artículo de opinión. Si he escrito sobre estos crímenes es para que el lector se haga una idea de las consecuencias que esto puede tener. Estos casos, que son... ¿veinte en el mismo número de años? ¿Menos? ¿Recuerdan nuestro patrio asesino de la katana, y «la culpa es de ***Final Fantasy VII***» -aunque el tipo tiene un perfil mental que, si lo leen, asusta tanto como cuesta creeer que las edulcoradas visiones de Rinoa te conviertan en un psicópata-? Estos casos. Cada uno de ellos es una bala contra la opinión pública, y no es la primera vez que se intenta.

Hace tiempo, cuando todavía existía **Canal C:**, **Jesús Palacios** tuvo un animadísimo debate con una politicastra de a pie. La mujer hablaba de la necesidad de prohibir los videojuegos violentos. Ojo, no a menores, sino prohibir directamente. Puedes comprar películas de bukkake extremo, señor adulto, pero ***GTA***, como que no. La cosa interesaba porque la legislatura daba miedo, y se les veía capaces de atropellar esa libertad. Y **Palacios**, mi héroe desde entonces, interrogaba a la señora, a cuenta de ***Carmageddon 2*** y el mítico atropello de mujeres embarazadas, que si existe, debe ser más complicado de activar que un *Hot Coffee*: ¿Ha jugado usted? No. ¿Ha visto usted el juego en acción? No. ¿Ha contemplado con sus propios ojos lo que nos está comentando? No, decía ella, he visto esto en revistas, mientras mostraba un par de anuncios -ni siquiera una previa- en cierta veterana pecera de la competencia.

Tras desmontarla por completo, **Palacios** le citaba un producto que, cuando salió, había sido acusado de provocar una oleada de sui-



ME ORINO EN TODO

Si hay un juego que sabe tomarse a chufla la violencia extrema, la sicopatía porque sí, y el mal gusto por montera, ése es *Postal*. La segunda entrega aún es recordada por reírse de los **Liebermann** y **Thompson** del mundo mientras se disparaba a través del culo de un gato o se apagaban incendios a golpe de vejiga. El juego nunca ha valido para nada, salvo para traspasar límites porque sí y presentar *celebrities* de tercera riéndose de sí mismos. La tercera entrega del Postal Dude se avecina, y trae hurones mutantes bajo el brazo.







PREPÁRATE, GEORGIA
*OPERATION FLASHPOINT 2: LA GUERRA SÍ ES UN JUEGO_*

cidios juveniles en Alemania. ¿Lo prohibiría? Sí, seguramente, tendría que verlo. Pues señora, es un libro, *Las desventuras del joven Werther*, y puede encontrarse en cualquier biblioteca pública... Mi héroe, ya lo dije.

Pero ése es el problema. Esa señora legislaba. Esa señora defendía un par de semanas después un proyecto frente al Parlamento Europeo, basado en la inexistente muerte de mujeres virtuales virtualmente embarazadas, y los tres o cuatro asesinos de taxistas que le hubieran echado la culpa a ***Crazy Taxi*** por aquéllas.

Esa señora es trasunta de un juez del Tribunal Supremo de Australia, país que castiga penalmente la posesión de ciertos títulos aunque sólo uno de los jueces esté en desacuerdo (la unanimidad mal entendida), y que andan a la gresca con ***Fallout 3*** y las drogas -un juego que no han visto y que no está a la venta, por no variar-. Esa señora es la misma que se escandaliza en Inglaterra cuando su *Mediawatch* -unos HazteOír, aunque menos cargantes- descubre que ***Madworld*** se acerca a la **Wii** «*para arruinar la imagen de consola familiar*» y pide que, por favor, el organismo que califica los juegos le haga lo mismo a este título que a ***Manhunt 2***, para que no se publique -imaginen cuando descubra los ***Resident Evil***, y los ***Mortal Kombat***-. Esa señora encarna el pensamiento que hace que los alemanes jueguen a matar gente con sangre verde. Y es la misma que empieza a tomar cuerpo en varios sectores de opinión e información, abogando por un nuevo marco: la prohibición total. Otra vez. No, no hay visos de que progrese, pero los *lobbys* son, por naturaleza, insistentes.

LOS PROPIOS EJÉRCITOS DE EE.UU. Y GRAN BRETAÑA SE ENORGULLECEN DE RECLUTAR A JUGADORES

Gamer's Army

La hipocresía de lo que viene a continuación no se le escapará a nadie. Desde ***America's Army***, el *cutreshooter* financiado con dinero de los impuestos yanquis para reclutar a jóvenes que quieran darle leña al terrorista, los ministerios de defensa de unos cuantos estados se han dado cuenta del filón. Hace poco, un alto mando británico reconocía que la generación de jugadores se nota, y mucho, en las tropas que combatían en Irak. Y los yanquis andan igual de contentos: la glorificación de la violencia, en un contexto bélico, es una eficaz herramienta de propaganda y reclutamiento. Y esta frase tan de apuntes de clase de Comunicación no es mía: es de ellos, de un estudio sobre guerras, cine y ejércitos...

Aclárense: o es bueno para el pueblo o es malo. No según nos convenga. El acto de volarle la cabeza a un personaje de videojuego es igual, a nivel moral, tanto si es un civil, como si es un maldito **Bin Laden**. Y lo sabemos: creo que la introducción -y la subversión de la violencia en general- de ***Call of Duty 4*** no puede dejar a nadie indiferente, y es el camino a seguir en el estudio de la relación entre la violencia real y la que nos muestran los videojuegos. Eso, y una representación más explícita de la violencia en los juegos bélicos: las armas matan, y además ensucian. Pero déjense de doble juego.

Oh, y si algún lector quiere imitar un título clásico del medio en la vida real, le propongo que se dé de coscorrones en la cabeza saltando contra un andamio o una cornisa, a ver si encuentra moneditas o setas.



COMPARATIVA FUTBOLÍSTICA

TRAS UNAS VACACIONES DIEZMADAS POR LA CRISIS ECONÓMICA Y PORQUE FINALMENTE EL CHIKI-CHIKI NO LOGRÓ ALZARSE COMO CANCIÓN DEL VERANO TOCA VOLVER A CASA Y LLEVAR LA DEPRESIÓN COMO SE PUEDA. SIN EMBARGO PARA LOS FUTBOLEROS REGRESA LO BUENO. YA TENEMOS LAS BETAS DE PES 2009 Y FIFA 09.

_EDGAR & CIA



PES 2009 PRO EVOLUTION SOCCER™



ANIMACIONES

Imagina que tu abuelo se levanta de la silla y se lanza en sprint con la cachava. Más o menos eso es lo que **Konami** trae de nuevo. Las animaciones, a pesar de haber mejorado respecto al año pasado, siguen siendo bruscas e inverosímiles en muchos casos. No esperes grandes mejoras.



ANIMACIONES

Lo que ya vimos en *FIFA 08* ha conseguido dar otro paso hacia la perfección. Aquí todo se ve representado en pantalla como debe ser, y además hay una cantidad de animaciones tan enorme que te dará la impresión de que las jugadas nunca se repiten. El motor gráfico responde a la perfección en cualquier situación del partido.





AMBIENTACIÓN (FIFA 09)

Espectacular de principio a fin. Tanto los estadios, como los futbolistas, el graderío... Todo en **FIFA 09** parece de verdad, tal y como puedes apreciar en esta pantalla. Su excelso apartado gráfico, su amplio número de licencias y sus excelentes comentarios redondean lo que a ojos del jugador es todo un espectáculo.

AMBIENTACIÓN (PES 2009)

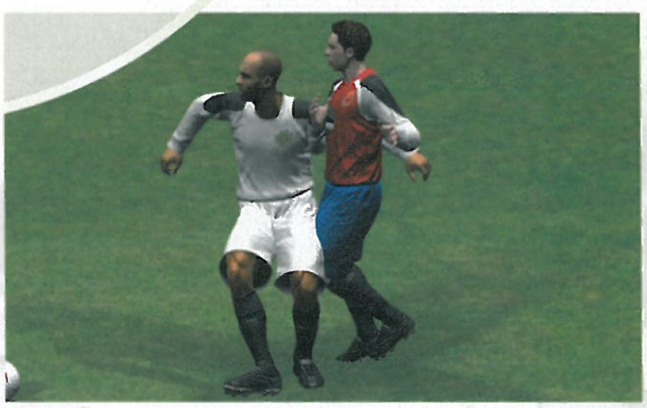
Konami ha hecho un buen trabajo mejorando la apariencia de los futbolistas, sobre todo en lo que a rostros se refiere. Sin embargo sigue sin contar con tantos estadios y licencias oficiales como *FIFA*, y algunas cosas como las pancartas de «el equipo invencible» o «tirar a gol» son risibles.



ADIOS A LA LIGA BBVA
ASÍ ES UN MADRID - BARCELONA EN LA BETA DE PES QUE TENEMOS, Y SALVO SORPRESA FINAL, ASÍ SERÁ ESTE AÑO.

FIFA 09







FÍSICA (PES 2009)

Lamentablemente, todo en *PES 2009* sigue dando la sensación de ser completamente artificial. El balón va pegado al pie del jugador, los choques y forcejeos los gana siempre el jugador con más cuerpo, los rebotes son angulares como en el billar y los defensas no tienen contundencia a la hora de meter la pierna para robar el balón. Por si fuera poco, el ya clásico *clipping* hace que a ciertos jugadores sea casi imposible robarles el balón, ya que atraviesan a tu zaguero.

FÍSICA (FIFA 09)

Quizás el punto más fuerte de este *FIFA 09*. A la hora de jugar vas a sentir cada choque y cada entrada como si estuvieras en el campo. Si el fútbol es un deporte de contacto, este nuevo *FIFA* es el que mejor lo demuestra. Delanteros y defensas siempre están en permanente lucha por el balón, con empujones y agarrones. El balón es de verdad un balón, y controlarlo no siempre es fácil.

Lo que hemos visto al probar los nuevos *FIFA* y *PES* es una fidedigna recreación de la conocida fábula de la tortuga y la liebre. **Konami** está acostumbrado a ser el rey en ventas con su simulador deportivo, y esto le ha llevado a echarse a la bartola. ***FIFA 09*** es prácticamente perfecto en todos sus aspectos y jugarlo es divertido a la par que realista. Todo en él da la sensación de estar perfectamente equilibrado y de que no va a ocurrir nada que no sea lógico. Es decir, si crees que un tiro se irá hacia arriba es lo que ocurrirá, simplemente porque

MIENTRAS FIFA MEJORA CADA AÑO, PES SIGUE CON LA MISMA BASE Y ALGUNAS PINCELADAS

viendo las trazas del jugador y la presión de su marcador es lo que debería pasar.

PES, sin embargo, se ha echado a dormir en una roca mientras la tortuga proseguía su avance. Lo que ***Konami*** nos deja con esta entrega son atisbos de dejadez, y no sólo por mostrar los mismos errores técnicos de años anteriores, sino porque hasta en los más pequeños detalles se ve que no hay ganas de mejorar. Que **Adriano**, después de una baja y una cesión por problemas alcohólicos siga convirtiendo en gol todo lo que tira es ilógico. ¿Y hasta cuando seguirá **Henry** siendo el hermanastro dopado de Oliver Atom? En fin, lo mismo de siempre con un lavado de cara.



¡NO PUEDO, NO PUEDORRR! En pos del realismo, algunos jugadores parecen salir seriamente perjudicados al terreno de juego. En esta imagen, «Chiquito» Camacho y Maxi Rodríguez muestran la inteligencia artificial de ***PES***. Cógela tu, le dice, que yo estoy mirando a la moza de la grada.



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Delanteros pidiendo el balón al hueco con el brazo, defensas haciendo coberturas, yendo al dos contra uno, obligándote a trabajar las jugadas... ¡Impresionante, Salinas!



PORTEROS (FIFA09)

Han sido ajustados para encajar algún gol desde fuera del área, ya que en *FIFA 08* parecían felinos imbatibles. Además ya no se quedan quietos viendo pasar las vaselinas.





PORTEROS (PES 2009)

El día en que los tipejos con guantes de *PES* dejen de despejar los balones peligrosos hacia el área pequeña podremos hablar de porteros. Hay demasiados goles de rechace.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL (PES 2009)

La denominación correcta debería ser la de «empanada artificial». Se siguen arrastrando vicios de años anteriores que afectan sobre todo a los defensas. Ver cómo dos de tus jugadores marcan a un rival mientras otro avanza solito es un clásico.



NUESTRO BECARIO ESTRELLA DAVID NAVARRO Y UN SERVIDOR PROBAMOS LOS DOS NUEVOS JUEGOS ¡SOMOS UNOS ADICTOS AL TRABAJO!

DIARIO DE UN FUTBOLERO

Reconozcámoslo: tu amigo Carlitos de la infancia no juega como la CPU. Carlitos tiene vicios, desde jugar muy rápido con los extremos a chupar con el delantero estrella. Es entonces cuando te das cuenta de que tu juego tiene más fallos y carencias que el acervo léxico de la **Esteban**.

Por eso en **Xtreme** hemos decidido contaros la experiencia de un partido a dos jugadores, y como para hacer la prueba necesitaba un contrincante, eché mano de **David Navarro**, que andaba aburrido por la redacción con ansias de vivir emociones.

Decidimos que íbamos a probar un Madrid-Barça en ambos títulos, y empezamos con ***FIFA 09***. En pocos minutos pude comprobar que éste no es un juego para ir con prisas. Cada pase debe ser pensado con minucia y cada control, orientado en la dirección adecuada. Me costó asimilar estos conceptos, por lo que tuve serios problemas en la salida del balón durante la primera parte. El primer gol de David no se hizo esperar con un potente disparo de **Touré Yaya**. Mi reacción en cambio no llegó hasta la segunda parte, cuando su portero **Valdés** cometió la osadía de pasarle con la mano a **Van Nistelrooy**, que no perdonó. Lo celebré cual brasileño en noche de fiesta, aunque reconozco que no es la manera más óptima de ver goles.

Aparte de eso, poco más es criticable. El simulador se comporta igual de bien contra un rival que contra la *CPU*, pero todo ocurre de un modo más intenso. Nuestra valoración, acabados los penalties, fue excelente.

Tras esto tocó el turno de revivir el partido en ***PES 2009***, y a partir de entonces todo resultó desalentador, ya que aquí los partidos a dos jugadores son una infinita cabalgata de calamidades encadenadas.

Como es habitual no hay defensas. Bueno sí, hay muñecos que dicen ser defensas, pero que no lo demuestran. **Robinho** se iba de todos, da igual que fuera con rebotes inverosímiles o con fallos de *clipping* al chocar las piernas. También comprobamos que si tu jugador tiene más cuerpo que el rival se llevará el balón aunque éste le haya ganado la posición, y por si aún fuera poco, los porteros hacen lo que llevan haciendo desde *PES6*: despejar hacia el área pequeña. Sobre los seis goles que **David** encajó hubo rarezas de todo tipo, desde un gol en propia puerta con el portero detenido hasta un pase recto a mi delantero con toda su zaga viendo pasar el tiempo.




PLAYSTATION®Network
© 2007 Sony Computer Entertainment Europe. "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Comparte tus preguntas con miles de personas en MyBuzz Online.
Entra en PlayStation Network y conviértete en el guionista de Buzz. Crea tus propias preguntas y compártelas con el resto de jugadores de la comunidad.
Bienvenido a PlayStation Network, la parte de PlayStation que no conoces.
BUZZ!
PLAYSTATION 3

LEGO BATMAN
el videojuego

GRACIAS AL CINE, EL SEÑOR DE LA NOCHE ESTÁ MÁS DE MODA QUE NUNCA: ES, POR TANTO, EL MEJOR MOMENTO PARA DESMONTARLO PIEZA A PIEZA EN LA NUEVA AVENTURA DE TRAVELLER'S TALES.

_BURGUNDY





COMEDIA Y ANIMACIÓN

El sentido del humor característico de los videojuegos **Lego** no podía faltar en esta ocasión. Sus creadores se han basado en las notas de comedia que puntuaban la brillante serie de dibujos *Batman: The Animated Series* (1992-1995): de hecho, confiensan que la atmósfera del juego tiene que ver más con ella que con cualquier película estrenada sobre el personaje.

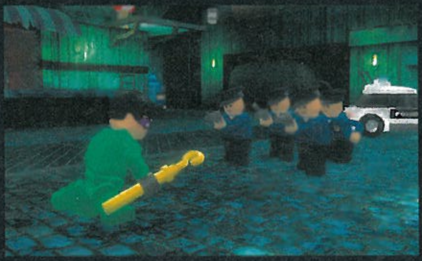




EL CABALLERO BLANCO LA NUEVA PELÍCULA HA CONVERTIDO A DOS CARAS EN UNO DE LOS MALOS MÁS INTERESANTES DEL BAT-VERSO_







Es medianoche en uno de los muchos callejones oscuros que alberga Gotham City. Los secuaces de algún supervillano estrambótico se preparan para una fechoría cuando, de la nada, aparece una sombra amenazadora: es Batman, temible justiciero urbano, que sin mediar palabra... tropieza con su propia capa, cae al suelo y se convierte en un montón de ladrillos coloreados.

Esta escena, que tanto desentonaría en la muy seria *El Caballero Oscuro*, podría muy bien ser la esencia de ***Lego Batman: The Videogame***, título en el que la compañía británica **Traveller's Tales** hace con el popular héroe lo que ya hizo con Luke Skywalker e Indiana Jones: dar vida a la versión miniaturuzada de su riquísimo universo, en un producto que es a la vez un homenaje muy cuidado (hasta el más mínimo detalle, de hecho) y una broma autoparódica de lo más sana.

Era inevitable que Batman fuera la siguiente licencia de **Lego** que diera el salto a las consolas, no sólo porque las ventas de sus sets (¡La Batcueva! ¡El Asilo Arkham!) eran excelentes, sino porque ya se había convertido en toda una estrella dentro del circuito de *brick films*, esos cortos hechos con piezas de **Lego** que tanto éxito tienen en **YouTube**.

Lego Batman: The Videogame es algo más que la versión jugable de un *brick film*. Tampoco es una mera repetición de la fórmula que ya triunfó con *Star Wars* o **Indiana Jones**, porque sus desarrolladores tenían claro desde un principio que la esencia de Batman no está tanto en las plataformas como en los *puzzles* (eh, al fin y al cabo es un detective) y, sobre todo, en las peleas. Así, el Cruzado de la Capa y su pupilo Robin tendrán que abrirse paso a puñetazos entre hordas de secuaces desmontables, una actividad mucho más divertida en el Modo Multijugador.

No paran ahí las sorpresas de un título que parece decidido a arrasar en todas y cada una de las plataformas en las que sale. La versión de **DS**, por ejemplo, suple su abierta inferioridad gráfica con un modo de conducción en vista cenital (muy de la vieja escuela) que aprovecha a fondo las características de la doble pantalla.

ES, A LA VEZ, UN HOMENAJE MUY CUIDADO Y UNA AUTOPARODIA DE LO MÁS SANA

Además, los caballeros de **Traveller's** saben que lo que de verdad nos gusta de Batman son sus enemigos, por lo que incluyen un Modo Villano que complementa y matiza el desarrollo de la aventura. En otras palabras, podemos elegir si detener crímenes o, por contra, cometerlos, a través de una impresionante galería de malos jugables: Joker, El Pingüino, Hiedra Venenosa, Enigma, Mr. Frío, Harley Queen... Y eso sin mencionar a los personajes secretos.

No hay duda de que se trata de un juego hecho por y para fans, lleno de detalles impagables e incluso referencias directas a tebeos concretos, con *La Broma Asesina* a la cabeza. El hecho de salir a la luz en pleno ataque internacional de batmanía le va a beneficiar, pero este título ofrece las suficientes cantidades de diversión *geek* para defenderse él solito.

_JOHN TONES

FRACTURE

UNO DE LOS JUEGOS MÁS ANTICIPADOS DE ESTE OTOÑO ES UN CUIDADO Y SORPRENDENTE TÍTULO DE LUCASARTS CON GANAS DE HACER QUE LA TIERRA SE TAMBALEE..._

Para ser honestos, resoplé sonoramente cuando los primeros y tópicos compases del guión de ***Fracture*** comenzaron a exponerse ante mis ojos. Otro futuro casi post-apocalíptico, en el que Estados Unidos ha quedado (literalmente) dividida en dos grandes zonas de tierra. Otro golpe de estado y otro héroe que forma parte de un comando al servicio de las Fuerzas Del Bien. Y sobre todo, otro puñado de personajes escritos a base de frases lapidarias y caracterizaciones de risa (y no empecemos con lo de siempre: este es el mes ***Braid***, es decir las cosas se pueden y se deben hacer marcando diferencias). Pero todas mis reticencias se esfumaron en cuanto mi personaje empezó a terraformar el suelo a cañonazos.

Fracture es un juego construido, única y exclusivamente, en torno a las sorprendentes características del armamento de su protagonista: un cañón que, a través de los gatillos derecho e izquierdo del pad, dispara unos rayos que abomban u horadan el suelo. **LucasArts** ha implementado esta arma con un inteligente criterio que favorece la experimentación: el jugador no tiene limitaciones de munición para emplear estos cañones terraformadores, y puede deformar el suelo todo lo que necesite.

Bien, pero... ¿para qué?

La utilidad de este potente armamento es obvia: por un lado, facilita el combate. En campos de batalla demasiado abiertos, es sencillo improvisar barricadas con los cañones terraformadores. Del mismo modo, se ganan unos valiosos segundos de tiempo en situaciones peliagudas o con exceso de enemigos, horadando la tierra o levantando pequeñas colinas donde se encuentren situados, haciéndoles perder el equilibrio cómicamente o sacándolos de sus escondrijos a la fuerza y aprovechando esos valiosos segundos de desconcierto. Por supuesto, los cañones también resultan útiles a la hora de solucionar los inevitables *puzzles*: zonas aparentemente inaccesibles, pasadizos obstruidos, puentes o mecanismos que hay que conectar... con la construcción de columnas, pasos a nivel o subterráneos, improvisados puentes colgantes o inertes mecanismos de destrucción de estructuras, nuestro héroe se enfrentará a los (por lo que hemos visto, elementales) problemas lógicos que obstaculizan su camino.

FRACTURE DESPERTARÁ AL ARQUITECTO DE PLAY-DOH QUE HAY EN TI

En torno a la habilidad terraformadora del protagonista se proporciona también una buena cantidad de armamento pesado. Unas bombas que generan altísimas columnas permitirán el acceso a zonas inicialmente inaccesibles o el uso del terreno como catapulta, acto desconcertante al principio pero útil y arrollador cuando se le pilla el tranquillo.

Junto a los cañones terraformadores, por supuesto, el jugador cuenta con armas de tipo más convencional. Desde rifles y escopetas de todo tipo (unas con alcance de francotirador, otras más efectivas en distancias cortas) a explosivos como las Granadas Vórtex, que abren un agujero negro que absorbe y luego escupe todo lo que tiene a su alrededor.

La acción es tan agresiva que resulta imposible avanzar en el juego a pecho descubierto; curiosamente, entre los movimientos del protagonista no hay maniobras de cobertura más allá de agacharse, lo que lleva a pensar que la constante fabricación de trincheras en el terreno de juego se hará imprescindible, y sustituirá a la acción con cobertura de títulos recientes como *Gears of War*, *Uncharted* o *La Conspiración Bourne*. Entre este detalle y la aparición de granadas que explotan a discreción del jugador, prevemos una acción constante, muy pesada, pero relativamente estratégica, y que exigirá estudiar los terrenos y sus características para aprovecharlos al máximo con la terraformación.

Salvando las distancias, no podemos menos que pensar en *Portal* cuando nuestro avatar se dedica a zambullir a los enemigos en boquetes que hace un segundo no existían: partiendo ➜



■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **SEPTIEMBRE 2008**

FRACTURE

PS3 • XBOX 360

_GÉNERO **TERRAFORMACIÓN OFENSIVA**
_PAÍS **ESTADOS UNIDOS** _COMPAÑÍA **LUCASARTS**
_DESARROLLADOR **DAY 1 STUDIOS**
_JUGADORES **1-16**
_MODOS DE JUEGO **SIN CONF.** _ON-LINE **SI**
_WEB **WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/FRACTURE**



TANTOS SOCAVONES POR HACER *LA CONSTANTE EN FRACTURE ES LA TERRAFORMACIÓN A TROCHE Y MOCHE_*

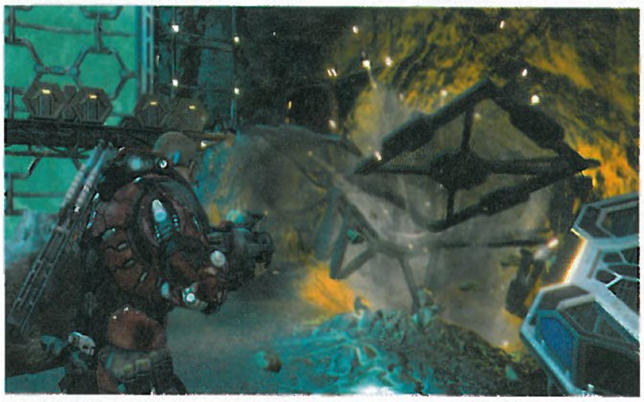






TERRA CRESTA

Las columnas de tierra solidificada son perfectas como efectivas palancas que revientan zonas de paso complicado, como estas superficies metálicas de la izquierda que obstaculizaban el camino del héroe.



LO PIDE A GRITOS USA ARMAS CONVENCIONALES SI LO DESEAS, PERO ESE PALOMO ESTÁ PIDIENDO A GRITOS UNA FRACTURA, Y NO DE TOBILLO



EN CINCO LINEAS

Acción en tercera persona donde junto a las armas de rigor se puede terraformar a lo loco.

QUÉ CUENTA

En el futuro, Estados Unidos está partida en dos. Pero de verdad. El sueño de la terraformación produce monstruos.

SI FUERA UN POLÍTICO SERÍA AL GORE



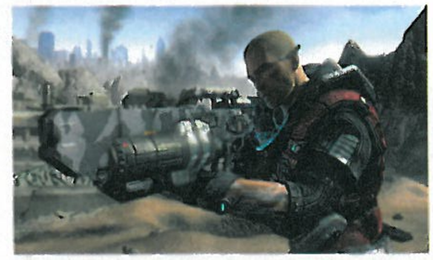
LOS CREADORES

LUCASARTS

Hasta ahora no había término medio: o eras de la LucasArts que bruñía sus doblones de oro cada vez que editaba un nuevo juego basado en Star Wars o eras de la LucasArts que lanzó las mejores aventuras gráficas de la historia. Ahora puedes ser como nosotros: de la LucasArts que ha programado Fracture.



ME LLAMO JAVIER BADÉN
UN BOQUETE BAJO LOS PIES DE UN ENEMIGO, PERFECTO PARA DESESTABILIZARLO UNOS PRECIOSOS SEGUNDOS









DANGER DANGER, HIGH VORTEX

Abajo, los devastadores efectos de una Granada Vórtex que crea un agujero negro de bolsillo que absorbe todo lo que pille a su alrededor y luego lo escupe a gran velocidad.





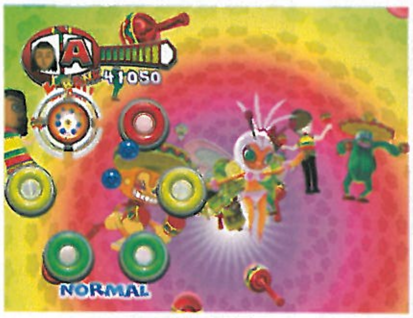


de un género con un lenguaje muy establecido (allí el FPS, aquí la acción en tercera persona), tanto *Portal* como ***Fracture*** ponen en manos del jugador un arma versátil y que les permite modificar el escenario a su gusto: (un cañón de portales, la posibilidad de terraformar sin límite). Claro, que *Portal* es una obra maestra por una serie de razones (el perfecto equilibrio entre forma y fondo, el asombroso guión y el imbatible carisma de personajes invisibles) que ***Fracture***, nos tememos, y como hemos dejado claro en el arranque de esta *preview*, no aspira a igualar. Pero la fascinación inicial del jugador, que contempla cómo el escenario se modifica a su paso y con su voluntad, es de una naturaleza muy similar.

Lo comprobaremos cuando llegue el momento de hacer el análisis (donde comprobaremos si la mayor carencia de esta beta, la irritante y suicida idiotez de los enemigos, ha sido solventada), pero lo más interesante de ***Fracture*** parece ser la libertad que deja al jugador para establecer una estrategia de ataque. Abundan en los niveles que hemos visto, por ejemplo, unos contenedores de bombas esféricas que explotan poco después de ser liberadas: el jugador puede mantenerse a distancia de sus enemigos e ir abriendo estos recipientes, terraformando el suelo bajo las bombas para dirigirlas a sus contrincantes; o puede ser más directo y generar con una bomba una imparable columna bajo los pies de un enemigo, para que éste quede destrozado en su impacto contra un techo. En cualquier caso, lo más satisfactorio de nuestras partidas ha sido contemplar los campos de batalla una vez los enemigos han sido liquidados, convertidos en irregulares y a veces surreales terrenos sembrados de baches y socavones. Y todo bajo los estrictos designios del jugador.



JUEGO DE CULTO POCOS JUEGOS PUEDEN PRESUMIR DE UN PERIFÉRICO TAN EXTRAVAGANTE





■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **SEPTIEMBRE 2008**

Wii

_GÉNERO **SIMULADOR DE MARIACHI. COMO LO OYEN.**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **SEGA**
_DESARROLLADOR **GEARBOX**
_JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.SEGA.COM**







_EL HOMBRE ELEFANTE

SAMBA DE AMIGO

HARDCORE-GAMERS, OS HA LLEGADO LA HORA. Y VOSOTROS, LECTORES, DESPEDIOS DE VUESTRA REPUTACIÓN.

Olvídaos de cualquier prejuicio que podáis tener hacia el mono con maracas y sombrero mejicano. Hace ocho años, en el dulce ocaso de **Dreamcast**, hubo un título profeta a la avalancha *mainstream* que vivimos. Lejos de micrófonos, básculas o descafeinados simuladores de deportes, *Samba de Amigo* era puro furor festivo. El concepto de fiesta más abstracto, rancio y directo (buenas compañías, maracas y más alcohol del aconsejable) se amoldaba a la perfección con este lubricante social, idóneo para romper el hielo y descubrir la faceta más oscura del jugador. Paradójicamente, este título costaba una fortuna (20.000 de las antiguas pesetas) y estaba limitado a un mercado minoritario y, precisamente, el más integrista: el usuario de **Dreamcast**.

Pero aquel mono tenía gracia. Poco importaba la selección musical (principal quebradero de cabeza para los adictos al *Guitar Hero*, quédemonios importará la forma con un fondo tan loable), llena de aberraciones de los noventa como **Ricky Martin** o **Chumbawamba** (a según qué alturas de la noche, la dignidad tiene poco que alegar), qué más daba que la detección fuese nefasta, prácticamente aleatoria. No. ***Samba de Amigo*** tenía algo que los juegos sociales ya no tiene y por algo son tan fáciles de despreciar: alma.

Esta reedición llega a una plataforma más acorde, pretendiendo rescatar la jovialidad y descaro del original con notables cambios (a estas alturas, realizar movimientos espasmódicos delante de la televisión ya no está mal visto, desgraciadamente). La detección de movimientos es mucho más cómoda, y el juego incluso incluirá en un *pack* un sucedáneo de maracas, sinceramente poco convincente. **Sega** vuelve a tirar del reclamo fácil (Ulala, todo un icono pop en la industria) aunque su presencia nos agrade.

Pero, como hace ocho años, llegado a un punto el tequila manda, los prejuicios desaparecen y seguimos disfrutando con el *wiimote* o lo que se nos ponga por delante. Vamos, habrase visto.



TRACKLIST NO PREGUNTÉIS. ADEMÁS SI NO QUEDAMOS CONFORMES SIEMPRE PODREMOS PASAR POR CAJA..._

EN CINCO LÍNEAS

Desvergonzado juego mainstream que sacará lo peor de nosotros. Admitirás que escuchas a Ricky Martin.

QUÉ CUENTA

Bendita sea la falta de argumento en un título de estas características. Coge el wiimote y déjate llevar, acepta incluso crossovers injustificables como el de Ulala. Creédnos, si no será mucho peor.

SI FUERA UN COCKTAIL SERÍA UN MARGARITA

LOS CREADORES

GEARBOX

Menudo cacao que debe tener este estudio. Afincado en Dallas, este estudio no demasiado numeroso, ha firmado la versión de PC de Halo y están trabajando simultáneamente en el nuevo Aliens de Sega, Brother in Arms; Hell's Highway y el prometedor Borderlands. Nadie podrá tacharlos de encasillados, aunque acabemos topándonos con la Reina Alien en pleno Mambo Nº5...

■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA **SEPTIEMBRE 2008**

PS3

_GÉNERO **FRENOS ROTOS, COCHES LOCOS**
_PAÍS **REINO UNIDO** _COMPAÑÍA **SONY C.E.**
_DESARROLLADOR **EVOLUTION STUDIOS**
_JUGADORES **1-16**
_MODOS DE JUEGO _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.EVOS.NET/BLOG.ASPX**



A TOPE CON LA MAQUINARIA HASTA CUATRO JUGADORES EN LOCAL HEMOS LLEGADO A PROBAR, Y TODO VA COMO UNA SEDA





MONSTER TRUCK MANÉJESE CON PRECAUCIÓN Y EL DEBIDO RESPETO









PARA TORPES Este trompo acabó con el Monster Truck recuperando la verticalidad y como si nada.

_JOHN TONES

MOTORSTORM
PACIFIC RIFT

CAMBIO DE AMBIENTACIÓN PARA EL ARCADE DE CARRERAS OFF-ROAD MÁS EMBLEMÁTICO DE ESTA GENERACIÓN.

Ya desvelamos sus características más notables en un reportaje tras nuestro viaje a **Evolution Studios** en Liverpool, pero no está de más traer de nuevo a la segunda parte de *Motorstorm* a nuestras páginas, y por dos motivos. Por un lado, nunca se sabe cuántas promesas de las que se hacen a granel en este tipo de viajes se van a ver confirmadas en la versión final. Por otro, con la brevísima beta de dos circuitos (uno para multijugador local, otro para un solo jugador) ya en la Redacción, podemos irnos al detalle. O lo que es lo mismo en ***Motorstorm***: ¿qué tal la sensación de velocidad? ¿Y la física de los coches? Los golpes... ¿duelen tanto como en la primera parte?

Y nos reconforta comprobar que, de momento, todo pinta estupendamente. Con la beta aún a un 70% y con los lógicos bugs, el espíritu *Motorstorm* queda perfectamente trasladado a su secuela. Con un entorno mucho más peligroso (cualquier atajo puede ser una mala idea, cualquier destrozo en la maleza puede ser en la siguiente vuelta una trampa mortal), ***Pacific Rift*** es suficientemente distinto a su predecesor (el agua y el fuego como modificadores del turbo, los nuevos controles para dar volantazos, la brutal inclusión del Monster Truck), pero sin olvidar qué hizo grande a las carreras por Death Valley (la suerte como factor primordial para ganar carreras, premio a la conducción agresiva, necesidad de memorizar atajos). Quienes seguimos jugando y exprimiendo cada rincón de la primera entrega estamos de suerte, porque ***Pacific Rift***, aparte de tener el doble de circuitos y ser notablemente más largos, la división en cuatro grupos según sus características (agua, tierra, aire y fuego) da una idea de su variedad.

En cuanto al multijugador, que hemos probado en local, nos reconforta comprobar que funciona a todo tren, sin caer de 30 fps y con el mismo detalle en los escenarios que para un jugador. Si sólo pudiéramos disfrutar de algún circuito más...



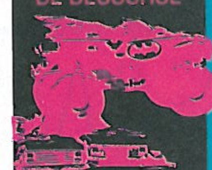
EN CINCO LÍNEAS

La secuela de Motorstorm vuelve con sólo un coche más pero mucha más variedad de escenarios.

QUÉ CUENTA

La auténtica protagonista de la aventura es Pacific Rift, una isla tropical confesamente inspirada en Hawaii donde se desarrollan las carreras off-road más frenéticas y peligrosas del mundo.

SI FUERA OTRA COMPETICIÓN SERÍA UNA CARRERA DE DESGUACE



LOS CREADORES

EVOLUTION STUDIOS

Con miembros de Digital Image Design y Psygnosis, este estudio propiedad de Sony C.E. ha desarrollado tanto las series Motorstorm y W.R.C.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **SEPTIEMBRE 2008**

XBOX 360 • PS3

_GÉNERO **CABRIOLAS A REACCIÓN**
_PAÍS **INGLATERRA** _COMPAÑÍA **DISNEY INTERACTIVE**
_DESARROLLADOR **BLACK ROCK STUDIOS**
_JUGADORES **1-16**
_MODOS DE JUEGO **SIN CONFIRMAR** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.PUREVIDEOGAME.COM**



VACILADA AÉREA PULSA RÁPIDO PARA EVITAR QUE ESTE ASNO ATERRICE COMO MERECE_







EN CINCO LÍNEAS

¿Se puede potenciar la vertiente arcade de Motorstorm? Sí: quitándole hierro y realismo y añadiéndole combos.

QUÉ CUENTA

Un grupo de descerebrados pilotos de ATV recorren todo el mundo librando reñidísimas carreras y realizando las acrobacias más insensatas posibles... y unas cuantas imposibles.

SI FUERA UN GESTO SERÍA UNA CUCAMONA



_JOHN TONES

PURE

CON EL NUEVO MOTORSTORM A LA VUELTA DE LA ESQUINA, LAS CONDICIONES SON FAVORABLES.

Nos referimos a las condiciones para lanzar una versión para todos los públicos de las agresivas carreras *off-road* del juego de **Evolution**. Sin cuerpos de piloto arrollados, sin IA rival despiadada y sin necesidad de memorizar complejos circuitos e innumerables atajos.

Bueno, ¿entonces cuál es la gracia de **Pure**? Pues exactamente esa: está pensado para jugadores a quienes les atraiga el mundo de los ATV (y su espeluznante folclore de ropa ancha, poses guays y pelicos ridículos), pero se les queden grandes las exigencias de *Motorstorm*, donde las primeras vueltas a los circuitos siempre dejan al jugador en una humillante última posición. Por eso, en ***Pure*** hay atajos, pero son pura cosmética: sirven para hacer más variados los escenarios, pero no aportan ventaja estratégica. Y por eso también, los ATV (nada de camiones o Monster Trucks aquí) rara vez vuelcan. Y por eso, por supuesto, se pone el acento en las acrobacias y el disparate aéreo.

En los 32 circuitos que componen **Pure**, el jugador podrá disparar su barra de turbo con acrobacias. Según lo complicado de su ejecución (en efecto, a golpe de combo), éstas irán proporcionando inyecciones extras de turbo, puntos y posibilidad de disparatar las piruetas. Nada más y nada menos: ***Pure***, casi reverenciando al tópico que conlleva la producción de **Disney**, es un divertimento brillante e inofensivo, con unos decorados de un detallismo y una idealización estética enfermizos y un plantel de personajes altamente configurables. Puede que el jugador más experimentado no le encuentre mucho atractivo a las relativamente sencillas carreras de ***Pure***, pero en el par de niveles que hemos probado (sumados a características como la creación de un ATV propio o el multijugador *on-line* para 16 personas) puede residir el germen de un juego contundente y de relativa profundidad.



LOS CREADORES

BLACK ROCK STUDIO

Responsables del divertidísimo ATV Off-Road Fury cuando el estudio aún se llamaba Climax Racing, siempre se han declarado fans de los peculiares ATV. Solo les falta plasmar alguna fantasía erótica sobre uno de estos vehículos. Eh, un momento...



_MR WINTERS

BROTHERS IN ARMS
HELL'S HIGHWAY

TERCERA ENTREGA DE UNA DE LAS POCAS SAGAS BÉLICAS AMBIENTADAS EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL QUE HAN LOGRADO COSECHAR UNA PERSONALIDAD PROPIA.

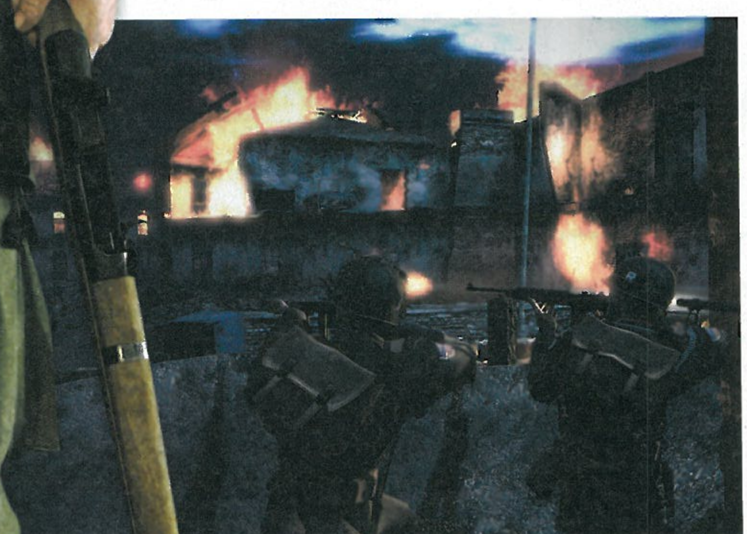
Enfrentarse al enésimo *shooter* ambientado en la Segunda Guerra Mundial y mantener una mínima imparcialidad a la hora de juzgarlo requiere mucha sangre fría. Y es que no podemos recordar ya cuántas veces nos hemos calzado las botas de un soldado americano en la Europa de 1944. Sin embargo, os aseguramos de que este **Brothers in Arms: Hell's Highway** nos ha mostrado, en una primera aproximación, las suficientes virtudes para tenerlo muy en cuenta cuando salga a la venta, a finales de septiembre.

Realismo histórico

Hell's Highway nos pondrá en la piel de los sargentos Matt Baker y Joe Hartsock, personajes que ya conocíamos de anteriores entregas de la saga *Brothers in Arms* (*Road to Hill 30* y *Earned in Blood*, respectivamente). Como miembros del 101 de infantería aerotransportada del ejército americano, participaremos en primera línea en la operación Market Garden, que ha sido fielmente reflejada en el juego: la ofensiva aliada, finalmente fallida, tenía como objetivo asegurar los puentes y carreteras sobre los Países Bajos, ocupados por los alemanes, para penetrar en Alemania cruzando el río Rhin. Esta ofensiva, que enfrentó a los ingleses y americanos contra las mejores tropas alemanas, ha sido adaptada a cine, series de televisión y videojuegos en numerosas ocasiones, y **Hell's Highway** vuelve a hacerlo en este título de pretensiones cinematográficas y con un elemento en su mecánica que lo distingue del resto de *shooters*: la gestión táctica de nuestros hombres.

A voces en el campo de batalla

La principal característica que distingue a la serie *Brothers in Arms* de otros títulos de acción en primera persona más convencionales es el aspecto táctico que introduce en la mecánica clásica del *shooter*. Aquí, además de tratar de mantenernos con vida, deberemos dar las órdenes adecuadas a los hombres que nos acompañan en todo momento. No podremos superar ninguna fase únicamente gracias a nuestra pericia y puntería: **Hell's Highway** es un juego muy realista en el que un único disparo bastará para acabar con nuestra vida. Así, dependeremos de nuestros soldados para flanquear al enemigo, asaltar sus posiciones y destruir sus armas pesadas. Aunque en varias partes del juego nos encontraremos solos, la mayor parte del tiempo lucharemos al mando









KABOOM! MISIONES CON VEHÍCULO O COMO FRANCOTIRADORES OFRECERÁN OCASIONALMENTE ALGO DE VARIEDAD_



■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **SEPTIEMBRE 2008**

_GÉNERO **SOLDADOS Y TESTOSTERONA**
_PAÍS **EEUU** _COMPAÑÍA **UBISOFT**
_DESARROLLADOR **GEARBOX**
_JUGADORES **NO CONF.**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **SÍ**
_WEB **HTTP://WWW.HELLSHIGHWAYGAME.COM/**

de una o más unidades que deberemos dirigir con nuestras órdenes. El sistema de órdenes es muy intuitivo y simple (quizás demasiado): con un botón seleccionaremos a qué unidad queremos dirigir, y con otro daremos la orden para reagruparse, avanzar o atacar, en función de a qué estemos apuntando en ese momento con el punto de mira. Es un sistema ágil y cómodo, aunque algo limitado, pero que permite una gestión rápida del campo de batalla que, además, podremos estudiar con detenimiento desde el menú de pausa para descubrir los flancos débiles del enemigo y enviar allí a nuestras tropas.

La acción en ***Hell's Highway*** está totalmente *scriptada*, si bien tanto enemigos como aliados muestran una avanzada IA: nuestros hombres se pondrán a cubierto siempre que puedan, y los alemanes, por su parte, huirán si se ven rodeados, y apenas combatirán con efectividad si sometemos su posición a un intenso fuego de cobertura. Ésta, de hecho, es otra de las características de la serie *Brothers in Arms*. Cada unidad enemiga tiene asignado un marcador que indica su capacidad para luchar. Si ordenamos a nuestros soldados castigar la posición enemiga, su marcador pasará de rojo a gris, y la unidad enemiga se «acorbadará» y luchará peor, permitiendo que mandemos a otra unidad por el flanco para acabar con ellos. Esta mecánica de fuego de cobertura y flanqueo será una constante en el juego, y resulta altamente satisfactoria cuando sale bien y vemos avanzar a nuestros hombres como una imparable máquina bien engrasada. El juego, por otra parte, es bastante difícil, y pagaremos con la vida nuestros errores una y otra vez. Quizás sea ese uno de los puntos débiles de ***Hell's Highway***: algunas fases son tan difíciles que completarlas acabará siendo una cuestión de prueba y error, a medida que aprendemos a qué posiciones y en qué orden deberemos enviar a nuestras unidades, que serán acribillas sin piedad si las mandamos al sitio equivocado.

Épica bélica

El título de **Gearbox** ofrece, además, una cuidada historia de tintes cinematográficos que se desarrolla en numerosas *cutscenes* completamente localizadas al castellano. La crudeza de su temática y el concienzudo desarrollo de sus personajes (una constante en la serie *Brothers in Arms*) pretende generar empatía en el jugador, si bien el punto fuerte de este título siempre recaerá en esa cuidada mezcla de estrategia y táctica y esa aproximación realista a la acción en primera persona. Además, el juego ofrece un acabado gráfico más que correcto, con un motor **Unreal 3** sobre el que el equipo ha trabajado a conciencia.





DUCK & COVER!!

Dado lo letal de las balas enemigas, será fundamental aprovechar en todo momento la cobertura disponible. Gearbox ha añadido un botón para ponerse a cubierto, que pasa a una cámara en tercera persona y permite disparos más precisos, algo que nos recordó mucho a *Gears of War*. Además, algunas coberturas podrán ser destruídas con cohetes y granadas.









MULTIJUGADOR *EL JUEGO CONTARÁ CON COMPLETOS MODOS MULTIJUGADOR*





¡A CUBIERTO, SARGENTO! Deberemos dominar el arte de colocarnos en una posición correcta, a salvo de las balas enemigas y desde donde podamos ver bien el campo de batalla para dar las órdenes. Nuestros propios hombres nos gritarán si la pifiamos.

EN CINCO LÍNEAS

Acción en primera persona en la Segunda Guerra mundial con un componente táctico.

QUÉ CUENTA

Los avatares de un batallón de la 101 aerotransportada americana para asegurar una autopista holandesa custodiada por las tropas de élite del ejército alemán.

SI FUERA UNA SERIE SERÍA

BAND OF BROTHERS

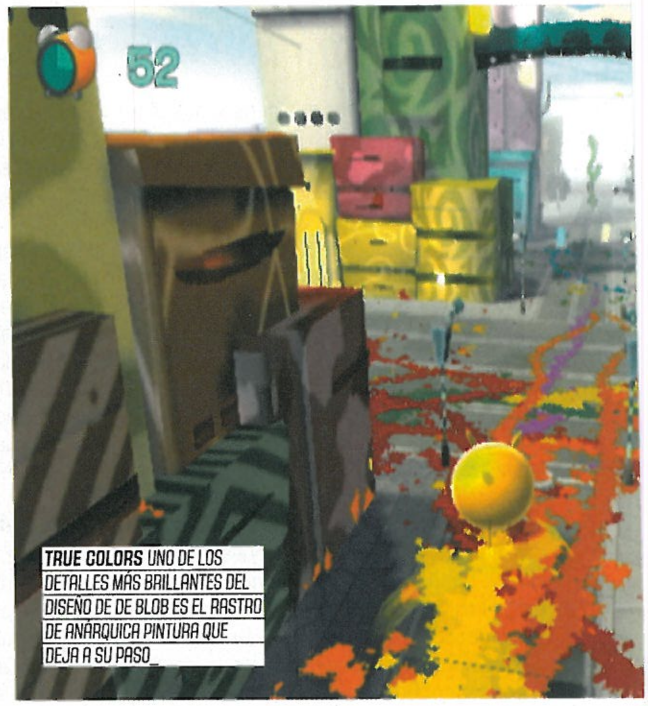


LOS CREADORES

GEARBOX SOFTWARE
Fundada en Texas en 1999, esta desarrolladora ha estado muy ligada a Half Life, siendo respondable de numerosas expansiones, mods y adaptaciones a consola. También adaptaron Halo a PC, y en la actualidad trabajan en títulos del calibre de Borderlands o Aliens: Colonial Marines.



COLOR ME BADD!! DE BLOB POSA SATISFECHO ANTE SU NUEVA OBRA DE VANDALISMO BUENROLLISTA_



TRUE COLORS UNO DE LOS DETALLES MÁS BRILLANTES DEL DISEÑO DE DE BLOB ES EL RASTRO DE ANÁRQUICA PINTURA QUE DEJA A SU PASO_









_JOHN TONES

DE BLOB

UNA VERSÁTIL E INFECCIOSA BOLA DE PINTURA ESTÁ DECIDIDA A DEVOLVER EL COLORIDO A UN MUNDO ENGRISECIDO. ¿OTRO PRODUCTO DE WII PARA TODOS LOS PÚBLICOS? BUENO, CON MATICES...

de Blob, como pasa con tantos otros juegos de **Wii** (pienso en infiernos jugables camuflados de perfume interactivo, como las sendas maravillas *Super Mario Galaxy* y *Super Paper Mario*), parece esconder tras su accesible aspecto colorido y su sencilla mecánica de tranquilo arcade una serie de desafíos que pueden convertir a este título de **THQ** en una de las grandes sorpresas del irregular catálogo de la consola. Una serie de aspectos especialmente cuidados (el diseño por encima de todo, pasando por una mecánica asequible pero de cierta profundidad y una banda sonora irresistible) tienen como fruto un juego que, en un primer vistazo con la asistencia del entusiasta director del juego, **Nick Hagger**, nos llamó la atención por sus modestas pretensiones y su brillante explosión cromática.

El origen de ***de Blob*** se remonta al año 2006: un juego gratuito descargable llamado *The Blob*, programado por nueve estudiantes universitarios de Utrecht, se llevó el premio **Internet Game of the Year** de la revista *Edge* y fue finalista en la prestigiosa **Slamdance Guerrilla Gamemaker Competition de 2007**. **THQ**, en un momento de reposo entre secuelas y franquicias, decidió rehacerlo para **Wii**, y compró los derechos para que **Blue Tongue** lo adaptara al control de la consola de Nintendo.

Mágico mundo de coloooooorr...

La ciudad de Chroma ha sido tomada al asalto por la malvada megacorporación (¿acaso hay alguna megacorporación altruista?) I.N.K.T, que ha extraído todo el color del mundo, convirtiendo sus edificios en mazacotes grises y sin alegría. de Blob es un ser de peculiares características físicas que decide acabar con esa dictadura de lo pocho. Nuestro avatar comienza su aventura como una bola de agua: acercándose a un bote de pintura adquirirá un color, que contagiará a cualquier superficie a la que toque. Mientras lo hace, la banda sonora comenzará a ser generada por el jugador, correspondiendo un instrumento a cada uno de los colores del arco iris que vaya adoptando (rojo, verde y azul, normalmente). Para cambiar de color puede volver a entrar en el agua y vuelta a empezar, o mezclar colores, dando como resultado tonos secundarios y un disparate consiguiente mucho mayor en la banda sonora y la paleta cromática de los escenarios.

Cada nivel está repleto de misiones secundarias, normalmente propuestas por un grupo de pintorescos revolucionarios que coinciden con de Blob en sus intenciones. Pintar todos los edificios de un color concreto, llegar a determinadas puntuaciones en un límite de tiempo o alcanzar zonas aparentemente inaccesibles

■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA **OCTUBRE 2008**

DE BLOB

WII

_GÉNERO **SIMULADOR DE BABA PINTURERA**
_PAÍS **AUSTRALIA** _COMPAÑÍA **THQ**
_DESARROLLADOR **BLUE TONGUE**
_JUGADORES **1-4**
_MODOS DE JUEGO **NO CONF.** _ONLINE **NO CONF.**
_WEB **WWW.DEBLOB.COM**











AÚN MÁS GENEROSO Conviene echar un vistazo al primer *The Blob*: un sencillo y estupendo juego para **PC** (¡y gratuito!) concebido por nueve estudiantes de Utrecht, que reflejaron la propia ciudad en el título. Descárgalo en http://binnenstad.hku.nl





serán algunas de ellas, que lógicamente se irán complicando según el juego se vuelve más frenético y menos contemplativo.

El control de de Blob es similar al de muchos otros juegos de acción y plataformas en tercera persona para **Wii:** control de dirección con el stick, y salto agitando el nunchaco. A la apariencia gelatinosa de de Blob (ficticia: a pesar de su aspecto, en realidad, la mayor parte del tiempo se comporta como una esfera muy pesada) le sienta especialmente bien este control: sin ser un componente determinante de ***de Blob***, la física juega un importante papel en el juego, con secuencias de equilibrismo o movimiento por rampas muy apropiados para el intuitivo control con el *wiimote*. Hay posibilidad de fijar objetivos y combos de movimientos que permiten a de Blob saltar más de lo corriente para solucionar *puzzles* (los que hemos visto, con un notable componente de habilidad, más que de reflexión), acumular puntos o liquidar oleadas de enemigos (las tropas de I.N.K.T., de características y habilidades muy variables).

Katamariblub

de Blob tiene toda la pinta de poseer unos niveles avanzados agresivos y puñeteros. Del mismo modo, poseerá un (nos cuentan) divertido multijugador para cuatro personas, intuímos que local, aunque **Blue Tongue** no suelta prenda al respecto. Pero por encima de todo, y especialmente en los primeros paseos por la ciudad, ***de Blob*** parece recoger el singular testigo de *Katamari Damacy* en su visión de un entorno urbano manipulable y transformable a pesar de sus gargantuescas dimensiones. Es enorme la sensación de creatividad controlada que se apropia del jugador al pintarrajear los edificios a su antojo mientras genera una excelente banda sonora, a ratos jazzística, a ratos de tintes funk. Ese es quizás el que podría convertirse en el mayor logro de ***de Blob***: la falsa sensación de libertad que transmite a un jugador que muta el terreno de juego a discreción y sin límites.

Tememos, para ser sinceros, que el juego prosiga por derroteros bien distintos a los que sugiere inicialmente (esos derroteros que nunca abandonaba el grandísimo *Katamari Damacy*), y se convierta en un plataformas-con-moderadas-dosis-de-*puzzles* del montón, pero con su simpático diseño de personajes y su infecciosa mecánica, este juego de **Blue Tongue** puede y debe aspirar a algo más.



EN CINCO LÍNEAS
Esencia de arcade de toda la vida con leve implementación de wiimote e influencias katamarinas.

QUÉ CUENTA
de Blob es una criatura libre como el viento en un mundo que una invasión alienígena ha convertido en una gris estructura sin humanidad. Tendrá que devolverle el colorido.

SI FUERA UNA BEBIDA SERÍA SLURM

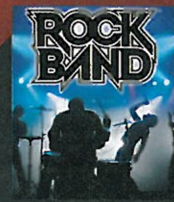


LOS CREADORES
BLUE TONGUE
Propiedad de THQ desde 2004, este equipo de desarrollo australiano, tras arrancar con los títulos AFL Finals Fever y Riding Star, se especializó en franquicias y adaptaciones: Starship Troopers: Terran Ascendancy, Jurassic Park: Operation Genesis, The Polar Express y varios Nicktoons antes de de Blob.



LOS ASNOS DEL ROCK

Cuando te pongas tras la batería de ***Rock Band*** entenderás porque los baterías son los que reciben todas las burlas del resto de la banda y tienen fama de mendrugos insondables. Es pura envidia. Más de un 90% en *Danny California* en Difícil y no habrá quien te tosa. Malditos enclenques.



ROCK BAND 12+

_GÉNERO I WANT ROCK'N ROLL
_PAÍS ESTADOS UNIDOS _COMPAÑÍA MTV GAMES
_DESARROLLADOR HARMONIX
_DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.ROCKBAND.COM

XBOX 360 • PS3



_JOHN TONES

ROCK BAND



ROCK BAND



GUITAR HERO III



GUITAR HERO: AEROSMITH

100°

LA LLEGADA DE ROCK BAND HA DESATADO UNA AUTÉNTICA GUERRA DE JUEGOS DE MÍMICA ROCKERA. DESPUÉS DE UNA LARGA TEMPORADA DE BEMANIS SÓLO PARA INICIADOS Y DEL BREVE PERO ROTUNDO REINADO DE GUITAR HERO, SE RECRUDECE EL AMBIENTE...

A estas alturas todo el mundo sabe que la guerra entre ***Rock Band*** y *Guitar Hero* es más bien una guerra entre sus dos principales responsables: **Electronic Arts** y **Activision**. Sin bajas civiles (de momento) pero una cantidad pasmosa de millones de dólares en juego, este combate tiene todo tipo de accidentados sucesos en su historia que no vamos a detallar aquí, pero que hacen del conflicto uno de los más sabrosos y reveladores de la industria reciente. Está **Harmonix**, desarrolladores del *Guitar Hero* original y ahora de ***Rock Band***, cambiando de bando súbitamente, ondeando el auténtico espíritu del *bemani* occidental y definiendo su evolución futura (primero concibiéndolo, luego introduciendo instrumentos accesorios a la guitarra). Y están las respectivas actitudes de **Activision** y **EA** dentro y fuera de esta batalla (desde la reciente absorción de **Vivendi** por **Activision** y la polémica suspensión de algunos títulos clave al golpe de timón que ha dado **EA** a su política de lanzamientos reciente, empeñada en abandonar su imagen de tiburón desalmado). Todo influye, en puertas ya del lanzamiento de las nuevas entregas de ambas series, en la futura configuración de estas sagas musicales. Todo ha influído, de hecho, en la respuesta a la pregunta clave: ¿es ***Rock Band*** el mejor juego de mímica rockera del momento?

Rocanrol all nite

En el reportaje profusamente ilustrado (¡y cómo!) sobre el juego de nuestro número 183 dimos buena cuenta de las características del juego y de las diferencias esenciales con su inmediato precedente. La gran novedad de la inclusión de voz, batería y bajo, tomando como precedentes los clásicos japoneses *DrumMania* y *Karaoke Stage*, lo convierten en el primer simulador de banda de rock completa, y encontramos abundantes virtudes en todas las adiciones. El micrófono coloca a ***Rock Band*** más allá de un simple *Singstar*, de mecánica mucho más elemental, y exige al jugador conocer a fondo la melodía y letras de las canciones. Los temas no puntúan por segundos bien cantados, sino por versos completados, lo que favorece la experimentación, la improvisación y el griterío. El rockstarismo, vamos.

La guitarra, como es lógico por cuestiones de natural evolución técnica y de aprendizaje de errores propios y ajenos, es la más robusta y pesada de todos los juegos de su género. Salvando las distancias, es la primera vez en un juego de este tipo que se tiene la sensación de estar tocando un instrumento real. El nivel de dificultad, eso sí, es considerablemente menor al de los ***Guitar Hero***, especialmente de la tercera entrega, lo que en algunos casos redunda en favor del realismo (¿desde cuándo, por muy Modo Experto que sea, tocar a los **Ramones** ha exigido un estado de concentración zen?) y en otros, echará atrás a los monstruos del rock que exijan un desafío para titanes.

Como bajista, estoy encantado con la inclusión del instrumento en el juego, aunque hay peros. Por una parte, no hay Modo Historia para él, y solo se pueden interpretar canciones ➔

ROCK BAND ES EL MEJOR JUEGO DE MÍMICA MUSICAL HASTA LA FECHA. ¿POR CUÁNTO TIEMPO?

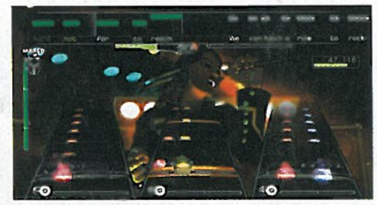




SIÉNTETE MUJER *YO SOY DE ESOS QUE SE CONSTRUYEN UN PIBÓN PARA JUGAR Y LO LLAMAN JENNY TONES_*

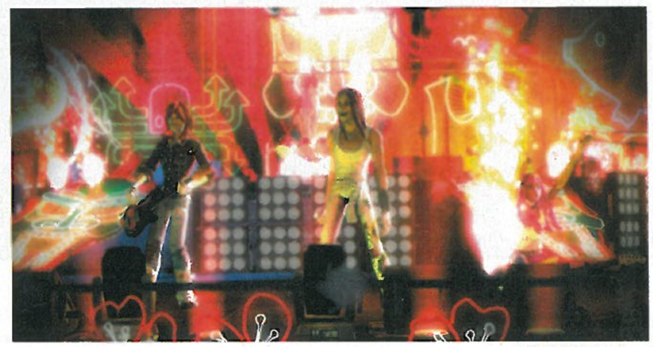


COMPAGINACIÓN TOTAL La sensación de formar parte de una banda real es sencillamente mágica.



RELATIVAMENTE DIFÍCIL Según el instrumento que interpretes, el orden del tracklist a desbloquear será distinto, según dificultades.





MENOS MONIGOTES Por fin, los gráficos de los músicos se parecen algo menos al Pozí.





sueltas. Por otra, la Fender del juego no está preparada para los punteos de bajo, lo que convierte los niveles superiores de dificultad en insensateces de dificultad inasequible y, paradójicamente, muy poco similares a la experiencia de tocar un bajo real. La posibilidad, eso sí, de descargar un disco completo como el *Doolittle* de los **Pixies** y replicar a **Kim Deal** en todas sus canciones es una gozada.

Y finalmente, cómo no, la batería. Sin duda el gran aliciente por el que todo el mundo está cayendo en el universo ***Rock Band***, y también sin duda, el instrumento más complicado de dominar, incluso en los dos niveles más sencillos. La sensación de estar ante un juguete, como pasaba con la primera guitarra de *Guitar Hero*, es poderosa, pero la sensación se desvanece cuando descubrimos que coordinar caja, bombo y platos es casi tan complicado como en una batería real. Y no lo es, pero también hay un hecho indiscutible: dominando la guitarra o el bajo del juego no sabrás cómo tocar sus contrapartidas reales. Pero dominando la batería, tendrás unas nociones importantes acerca de cómo hacerlo con una de verdad.

En el gran problema de ***Rock Band*** es donde reside también su grandeza: la opción de juego más interesante es Band World Tour, Modo para el que son necesarios un mínimo de dos jugadores. El Band del título nunca estuvo más justificado: a diferencia del último *Guitar Hero*, ***Rock Band*** favorece la colaboración, no la competitividad. Estamos ante un gran juego para pasar horas dando golpes a la batería solo en casa, pero con amigos la diversión se dispara de forma exponencial.

Rock Band way of life

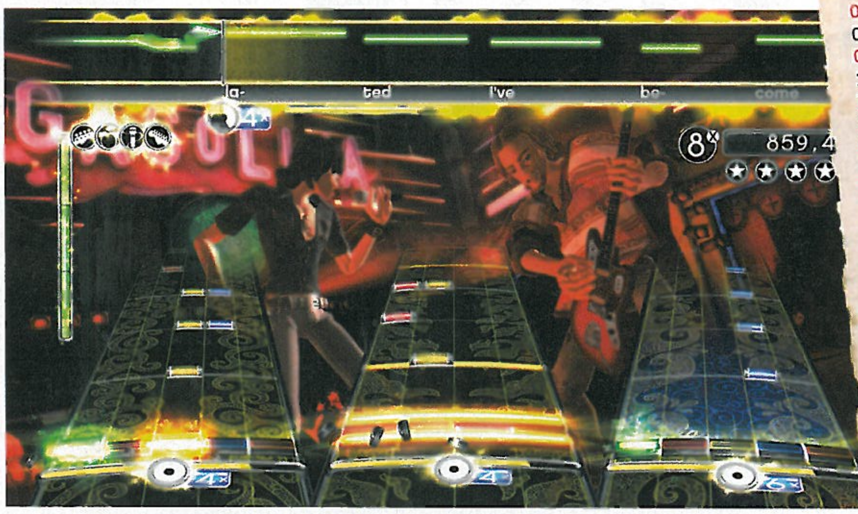
Como pasó con *Guitar Hero* y se prolongó en sus secuelas, el gran logro de ***Rock Band*** no es emular una técnica, sino una sensación. Una muy especial, la de estar en un grupo. Y lo hace con un conocimiento y un cariño por la cultura del rock que demuestra por qué ***Harmonix*** son los más grandes: el gag de *Don't fear the reaper*; hacer que el cantante puntúe de forma distinta al resto de la banda; las teclas en la parte baja del mástil en la guitarra para flipar en los solos... equilibrio perfecto entre espectáculo y emociones fuertes. Rock, vaya.

CONCLUYENDO

Saboread estas notas: nuestra competencia no las dará tan altas, porque solo les gusta el tecnopop flojo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 GLOBAL	PS3 GLOBAL
8,7	9,2	8,9	8,4	9,1	9,1

...Y SIN TIEMPO PARA REACCIONAR, ¡YA TENEMOS AQUÍ ROCK BAND 2!





COMO EN VIVA LA GENTE
Rock Band 2 te permitirá crear tu propia banda con usuarios de todo el planeta. ¡Horror! Lo mismo fichas a Björk de cantante sin saberlo...

TRACKLIST DEFINITIVO

01. AC/DC - "Let There Be Rock"
02. AFI - "Girl's Gone Grey"
03. Alanis Morissette - "You Oughta Know"
04. Alice in Chains - "Man in the Box"
05. Allman Brothers - "Ramblin' Man"
06. Avenged Sevenfold - "Almost Easy"
07. Bad Company - "Shooting Star"
08. Beastie Boys - "So Whatcha Want"
09. Beck - "E-Pro"
10. Bikini Kill - "Rebel Girl"
11. Billy Idol - "White Wedding Pt. I"
12. Blondie - "One Way or Another"
13. Bob Dylan - "Tangled Up in Blue"
14. Bon Jovi - "Livin' on a Prayer"
15. Cheap Trick - "Hello There"
16. Devo - "Uncontrollable Urge"
17. Dinosaur Jr. - "Feel the Pain"
18. Disturbed - "Down with the Sickness"
19. Dream Theater - "Panic Attack"
20. Duran Duran - "Hungry Like the Wolf"
21. Elvis Costello - "Pump It Up"
22. Fleetwood Mac - "Go Your Own Way"
23. Foo Fighters - "Everlong"
24. Guns N' Roses - "Shackler's Revenge"
25. Interpol - "PDA"
26. Jane's Addiction - "Mountain Song"
27. Jethro Tull - "Aqualung"
28. Jimmy Eat World - "The Middle"
29. Joan Jett - "Bad Reputation"
30. Journey - "Anyway You Want It"
31. Judas Priest - "Painkiller"
32. Kansas - "Carry On Wayward Son"
33. L7 - "Pretend We're Dead"
34. Lacuna Coil - "Our Truth"
35. Linkin Park - "One Step Closer"
36. Lit - "My Own Worst Enemy"
37. Lush - "De-Luxe"
38. Mastodon - "Colony of Birchmen"
39. Megadeth - "Peace Sells"
40. Metallica - "Battery"
41. Mighty Mighty Bosstones - "Where'd You Go"
42. Modest Mouse - "Float On"
43. Motorhead - "Ace of Spades"
44. Nirvana - "Drain You"
45. Norman Greenbaum - "Spirit in the Sky"
46. Panic at the Disco - "Nine in the Afternoon"
47. Paramore - "That's What You Get"
48. Pearl Jam - "Alive"
49. Presidents of the USA - "Lump"
50. Rage Against the Machine - "Testify"
51. Ratt - "Round & Round"
52. Red Hot Chili Peppers - "Give it Away"
53. Rise Against - "Give it All"
54. Rush - "The Trees"
55. Silversun Pickups - "Lazy Eye"
56. Smashing Pumpkins - "Today"
57. Social Distortion - "I Was Wrong"
58. Sonic Youth - "Teenage Riot"
59. Soundgarden - "Spoonman"
60. Squeeze - "Cool for Cats"
61. Steely Dan - "Bodhitsattya"
62. Steve Miller Band - "Rock'n Me"
63. Survivor - "Eye of the Tiger"
64. System of a Down - "Chop Suey"
65. Talking Heads - "Psycho Killer"
66. Tenacious D - "Master Exploder"
67. Testament - "Souls of Black"
68. The Donnas - "New Kid in School"
69. The Go-Go's - "We Got the Beat"
70. The Grateful Dead - "Alabama Getaway"
71. The Guess Who - "American Woman"
72. The Muffs - "Kids in America"
73. The Offspring - "Come Out & Play (Keep 'em Separated)"
74. The Replacements - "Alex Chilton"
75. The Who - "Pinball Wizard"

BONUS TRACKS

01. Abnormality - "Visions"
02. Anarchy Club - "Get Clean"
03. Bang Camaro - "Night Lies"
04. Breaking Wheel - "Shoulder to the Plow"
05. The Libyans - "Neighborhood"
06. The Main Drag - "A Jagged Gorgeous Winter"
07. Speck - "Conventional Lover"
08. The Sterns - "Supreme Girl"
09. That Handsome Devil - "Rob the Prez-O-Dent"



THE UGLY ROCKER
*NEMESIS HA RECIBIDO OFERTAS PARA SUSTITUIR A EDDIE COMO MASCOTA/MONSTRUO DE LOS IRON MAIDEN_*

Conscientes de que esto ya se ha convertido en una guerra abierta con *Guitar Hero* (las dos facciones van a la caza de grupos exclusivos), los muchachos de **Harmonix** no se cortaron un pelo a la hora de loar las virtudes de su nueva criatura, ***Rock Band 2***, durante toda la feria **Games Convention**. En una presentación atronadora, en la que les vimos tocar (para después tener nuestra propia oportunidad de destrozar los clásicos del rock) nos presentaron sus dos nuevas criaturas (batería y guitarra mejoradas) y nos avasallaron con todo tipo de cifras: los usuarios disponen de 192 temas para descargar, ***Rock Band 2*** incluirá 84 temas (todo masters, la lista la tenéis arriba) con fichajes exclusivos como **Bob Dylan**, **AC/DC** (¡hurra!) y el primer single del *Chinese Democracy* de los **Guns N' Roses**. Confirmaron que se podrá volcar todo el set list del primer **Rock Band** a esta secuela, y se incluirá nuevo contenido descargable todas las semanas. Establecerán duelos y competiciones específicas para bandas todos los días via *on-line*. E incluirán un World Tour Mode *on-line* (un Modo Campaña persistente, en el que podrás formar tu grupo con jugadores de todo el mundo). En palabras de la propia **Harmonix**, «*la diferencia entre **Rock Band** y sus competidores no sólo se basa en la calidad de sus periféricos, sino en el software y más concretamente, en el soporte on-line que ofrecen a sus usuarios tras la adquisición del juego*». Lo dicho, a estos tipos no hay quién les tosa. El juego verá la luz en septiembre en **Xbox 360** y unos meses más tarde lo hará en **PS3**, **Wii** y **PS2**.



MIRA Y SUEÑA *DOTADA DE UN PEDAL METÁLICO, LA BATERÍA INALÁMBRICA PERMITE LA COLOCACIÓN DE DOS PLATOS OPCIONALES_*



MAS REAL, IMPOSIBLE
*LA NUEVA GUITARRA INCORPORA UN BOTÓN DE AUTOCALIBRACIÓN_*

GUITAR HERO WORLD TOUR

RED OCTANE CONTRAATACA A ROCK BAND INCORPORANDO BATERÍA, MICRO Y LA POSIBILIDAD DE GRABAR, EDITAR Y DISTRIBUIR NUESTRA PROPIA MÚSICA. LO COMPROBAMOS EN LEIPZIG... Y A LOS ALEMANES AÚN LES PITAN LOS OÍDOS.

_NEMESIS, LA GÁRGOLA ROCKERA



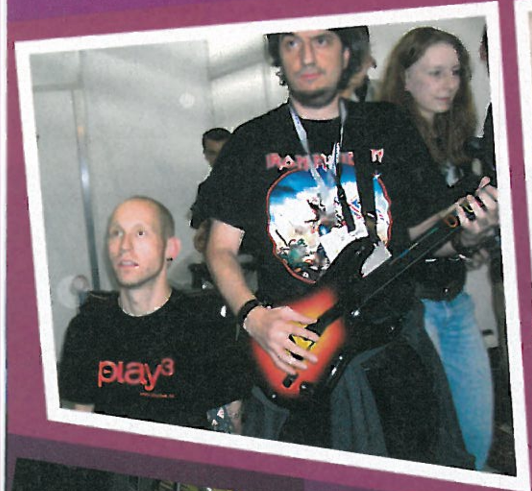


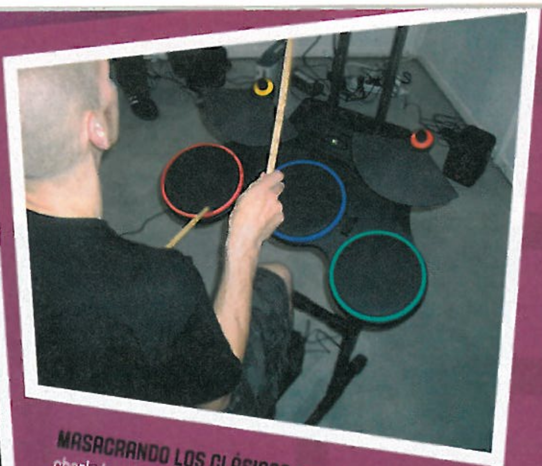


Había mucho que mostrar de ***GH World Tour*** en Leipzig, y la gente de **Neversoft** fué directamente al grano. Nos presentaron los nuevos instrumentos: la guitarra (dotada de una nueva *slide bar*, parecida a la de ***Rock Band***, con la que desarrollar los solos y estirar las notas), el micro (con cable, aunque suficientemente largo, segun ellos, para no estorbar durante la actuación), y la reina del pack: la batería inalámbrica con pedal, tres parches y dos platos que podrás regular en altura, con posibilidad de conectar una batería electrónica «de verdad». A primera vista, la incorporación de bateria y micro parece lo más atractivo de ***GH World Tour***, pero el verdadero hallazgo se halla en el Music Studio, donde podrás componer tus propias canciones, en solitario o en compañía de tus amigos.

Nos mostraron cómo emular el sonido de un teclado desde la guitarra, usando su acelerómetro para experimentar. Tras grabar las pistas, se edita todo desde la mesa de mezclas para después subirlo a GHTunes, y desde allí compartirlo *on-line* con el resto de usuarios. Habrá Batallas de Grupo con ocho jugadores, compitiendo *on-line* en dos grupos de cuatro usuarios y un Modo Carrera *on-line* en grupo o en solitario para cada instrumento. ¿Y las canciones? En su línea habitual, **Red Octane** no ha soltado prenda mas allá de unos once temas (*Beat It* de **Michael Jackson** o *Livin' on a Player* de **Bon Jovi**), pero nos adelantaron que ofrecerá 85 temas (todo masters, nada de versiones), con el atractivo de tocar lo nuevo de **Metallica** y enfrentarse al mismísimo **Jimmy Hendrix**.

GH WORLD TOUR LLEGARÁ ESTE MISMO OTOÑO A PS3, XBOX 360, PS2 Y WII





MASACRANDO LOS CLÁSICOS Después de más de cuarenta minutos de charla loando las posibilidades de crear tus propios personajes y grabar y editar tu música, la gente de Red Octane nos permitió tocar un par de canciones desde la versión Xbox 360. Nos sorprendió lo bien implementado que está la mecánica del micro y la estupenda respuesta de la batería.



RITMO DE GARAJE CREA TUS PROPIAS CANCIONES Y COMPÁRTELAS ON-LINE



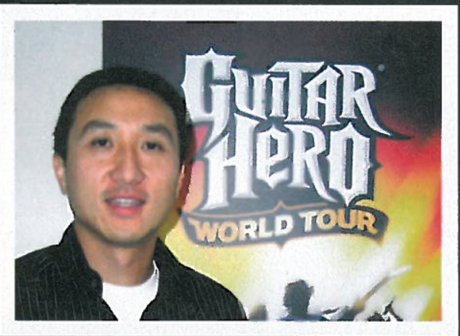




Y KONAMI... ¿QUÉ PIENSA DE TODO ESTO?

Los pioneros del género (ahí están *Guitar Freaks* y *DrumMania*) han despertado de su letargo, y a principios de 2009 lanzarán *Rock Revolution* en PS3, 360 y Wii, junto a una batería con 6 parches y pedal. Compatible con los periféricos de *GH* y *Rock Band* (guitarras y micros), incluirá un repertorio de 44 temas (salvo dos, todo versiones). Podrás cantar, tocar la guitarra, el bajo y descargarte *on-line* los temas de los antiguos *bemanis* japoneses.

entrevista



PRESIDENTE Y FUNDADOR - RED OCTANE

KAI HUANG

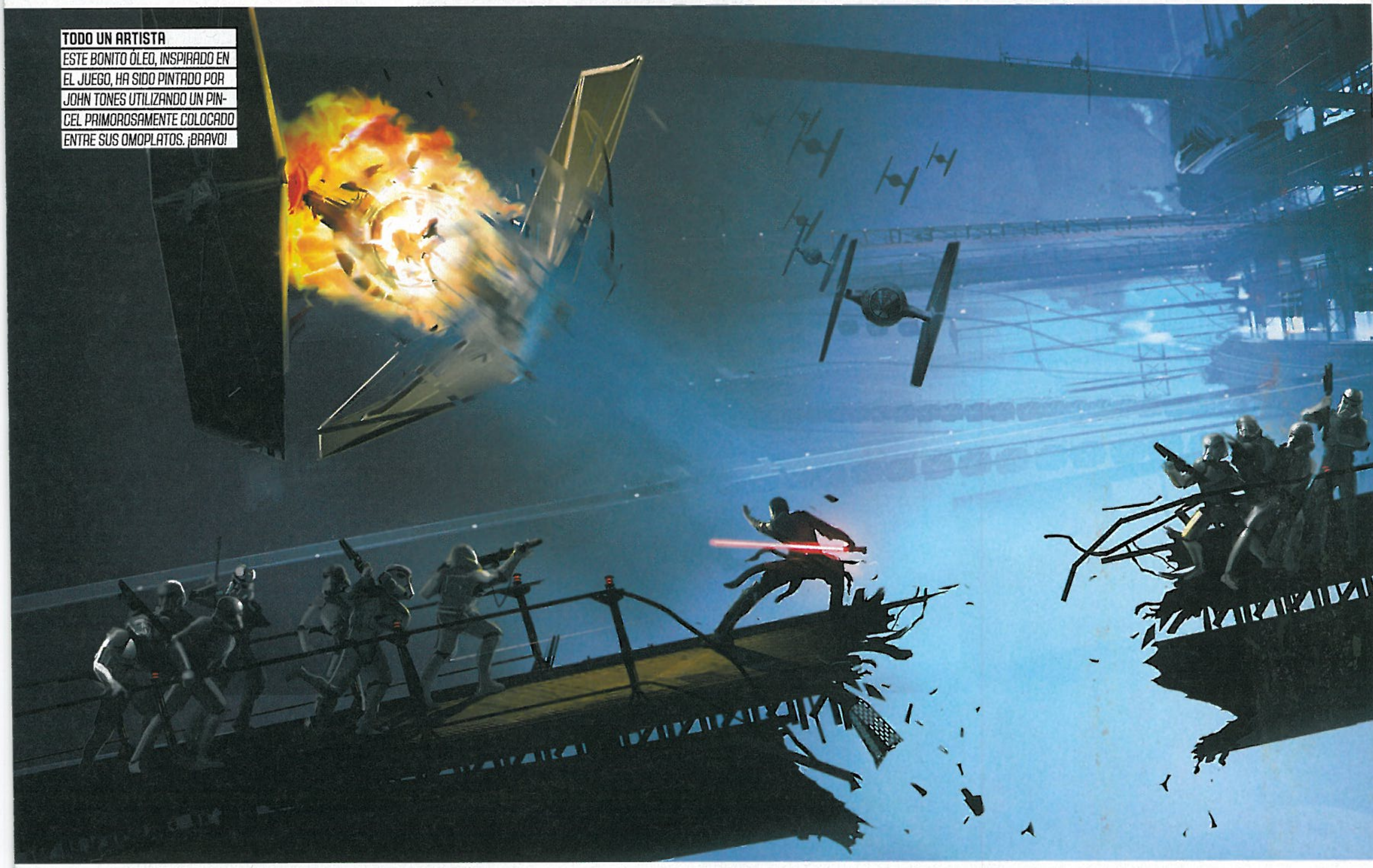
SU ROLLO ES EL ROCK

P: ¿Cómo concibieron la idea de *Guitar Hero*? ¿Conocían ya el *Guitar Freaks* de Konami?
R: Ya conocíamos los *bemani* japoneses, pero nunca llegaban a Occidente, quizás porque el estilo musical que explotaban no podía funcionar en EE.UU. y Europa. Así que tomamos ese concepto, y lo adaptamos al gusto occidental, optando por el rock como estilo musical. Era obvio que el instrumento ideal para jugar con ese tipo de canciones era la guitarra.

P: Háblenos de la selección de temas de un *Guitar Hero*...¿Hay muchas discusiones entre ustedes para elegir las canciones?
R: Es un proceso muy divertido. Tenemos un comité musical, que decide qué temas serían los más entretenidos para tocar. Luego viene el problema de las licencias de los temas. Con el primer ***GH*** tuvimos más problemas, porque nadie conocía el juego y nos vimos obligados a recurrir a versiones. Ahora todos los músicos están encantados con que utilicemos sus grabaciones.

P: Tras la batería, el micro, la guitarra y el bajo...¿qué queda por incorporar? ¿Un teclado?
R: (*Risas y sospechosas miradas cruzadas con otro componente de* **Red Octane**). Siempre buscamos incorporar algo nuevo en los ***GH***. No puedo hablar de periféricos, pero te confieso que nos gustan todos los géneros musicales. ***GH*** se centra mucho en el rock, pero nos gustaría incorporar otros estilos musicales en el futuro.

P: ¿Son ciertos los rumores de *GH Metallica*? ¿Y los de un *GH* de los Beatles?
R: (*más risas sospechosas*). Lo de los **Beatles** es un rumor, nada más. En cuanto a **Metallica**, vamos a lanzar *Death Magnetic*, su nuevo disco, para jugar en **GH**, vía descarga *on-line*, el mismo día que el disco llegue a las tiendas. (*... y no conseguimos arrancarle nada más...*)



TODO UN ARTISTA
ESTE BONITO ÓLEO, INSPIRADO EN EL JUEGO, HA SIDO PINTADO POR JOHN TONES UTILIZANDO UN PINCEL PRIMOROSAMENTE COLOCADO ENTRE SUS OMOPLATOS. ¡BRAVO!

_NEMESIS

STAR WARS
EL PODER DE LA FUERZA

OLVÍDATE DE LOS MELINDROSOS JEDIS: COMO APRENDIZ DE SITH, PODRÁS DESENCADENAR TU FURIA POR TODA LA GALAXIA. HURRA.

100°



SW BATTLE SQ. II: R. LEADER (GC)



SW: EL PODER DE LA FUERZA



SW: S. BOMBAD RACING (PS2)

0°

Analizar, desde la imparcialidad, un juego como ***El Poder de la Fuerza*** no es fácil cuando uno asume (como yo hice desde hace años) que es un fan histérico de *La Guerra de las Galaxias.* Lo que para el resto de los mortales es morralla, tu lo degustas como si fuera caviar iraní. Aprecias todos los guiños hacia una saga que conoces más que la vida de tus padres, y pasas por alto errores y defectos que, a ojos de otros usuarios, claman a los cielos. Intentaré ser lo más imparcial y justo posible, pero tengo que reconocer que con la idea de encarnar a un aprendiz de Sith, los canallas de **LucasArts** me han conquistado. Desplegar a nuestro antojo todo el brutal poder del Lado Oscuro de La Fuerza es, sin duda, el gran atractivo de este juego, cuya acción transcurre entre los *Episodios III* y *IV.* Mientras el Imperio pisotea los últimos restos del culto Jedi, Darth Vader se topa con un niño de tremendo potencial, el hijo del Jedi al que acaba de asesinar, y decide convertirle (contraviniendo las reglas de los Sith) en su aprendiz.

El nombre del fulano es...

Se acabó el misterio. Tras meses de secretismo, con los muchachos de **LucasArts** lanzando cebos por la Red, el doblaje en castellano de nuestra beta de ***El Poder de la Fuerza*** nos ha confirmado que el aprendiz de Sith se llama Starkiller, tal y como se le ha conocido desde el principio. Todo un guiño al primer borrador de *La Guerra de las Galaxias* (Starkiller era el apellido que dió **Lucas** a Anakin y Luke, cambiándolo posteriormente por Skywalker en el guión definitivo). Y no es el único homenaje dedicado a los fans más furibundos de la saga.

Bajo el pellejo de Starkiller, nos pegaremos el gustazo de liquidar rebeldes y Jedis, wookies e incluso *stormtroopers* imperiales. La obligación de mantener en secreto su existencia obliga a Starkiller a cepillarse a todo quisqui que aparece en pantalla. Una excusa argumental que nos legitimita para hacer el asno a nuestro antojo, haciendo levitar por el aire desde soldados a Tie-Fighters y echando electricidad por los dedos al más puro estilo Palpatine, mientras mejoramos nuestro dominio de El Lado Oscuro (y las habilidades con el sable láser) con los puntos de experiencia acumulados, misión tras misión, fiambre tras fiambre.

Puede que en las películas de *Star Wars* dominar La Fuerza sólo fuera posible tras décadas de entrenamiento, pero en este juego lo aprenderás todo en un par de minutos, gracias al coquetuelo prólogo protagonizado por Darth Vader. Aunque no vamos a negar que nos sentimos un poco decepcionados por no poder



_GÉNERO **SIMULADOR DE APRENDIZ DE SITH**
_PAÍS **ESTADOS UNIDOS** _COMPAÑÍA **LUCASARTS**
_DESARROLLADOR **LUCASARTS**
_DISTRIBUYE **ACTIVISION**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS / VOCES **CASTELLANO / CASTELLANO**
_WEB **WWW.THEFORCEUNLEASHED.COM**

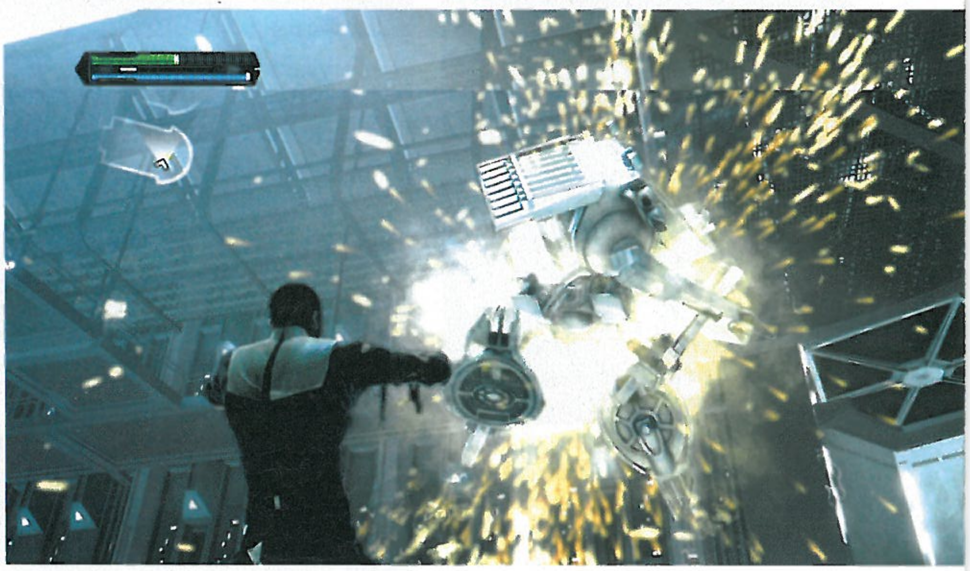






__ DEJADME, QUE LOS ARRASO
EL BUENO DE DARTH ES EL PROTAGONISTA DEL TUTORIAL/PRÓLOGO_







controlar durante todo el juego a *Vader*, hay que reconocer que el pobre tiene la agilidad de una nevera de dos puertas. Lo compensa con mala leche y toneladas de carisma, pero habría sido un tostón afrontar todo el juego con su limitado catálogo de acciones.

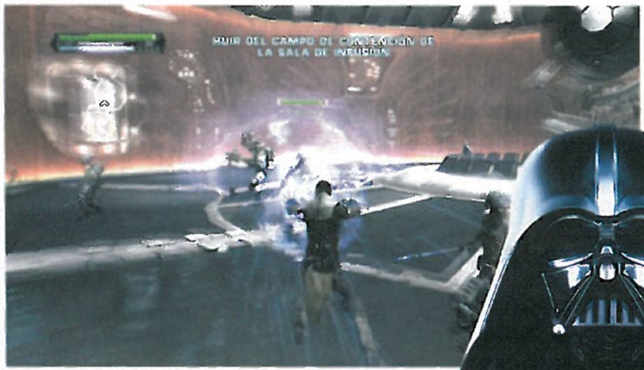
Starkiller es mucho más ágil, y la adquisición de nuevos movimientos (a cambio de puntos de experiencia) hace posible que cada jugador pueda diseñar, en cierta medida, su propio estilo de lucha. Habrá jugadores que se pirren por lanzar rayos y asfixiar enemigos a distancia, mientras que otros preferirán pulir sus técnicas de lucha con sable láser. Tú serás quién elija qué potenciar antes y cómo resolver el enfrentamiento contra las hordas de enemigos que te esperan en localizaciones tan conocidas por los fans galácticos como Kashyyyk o Coruscant.

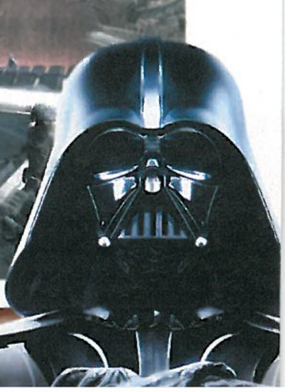
En cualquier caso, prepárate para alucinar con el impresionante grado de interacción con enemigos y escenarios, que ofrece ***El Poder de la Fuerza***. Todo reaccionará a tu desproporcionada utilización del Lado Oscuro: los árboles se astillarán y el acero se doblará como barritas de regaliz. Uno de los momentos más espectaculares y divertidos del juego llega al romper las ventanas de la factoría de los Tie Fighters, con robots y *stormtroopers* absorbidos hacia el vacío del espacio, un método bastante efectivo de acabar en segundos con una sala repleta de enemigos.

Tres motores, mejor que uno.

Ya hablamos de ello en nuestra *preview* de julio, pero no podemos dejar de glorificar el excelente uso que ha hecho **LucasArts** de tres tecnologías: **DMM**,. **Euphoria** y **Havoc**. La última no requiere presentación a estas alturas, al igual que **Euphoria**, ya presente en *GTA IV*, y que se encarga de dotar de lógica a las reacciones de los *stormtroopers*. Muchos enemigos se dejarán llevar por el pánico al verte en acción, y no dudarán en agarrarse a lo que tengan más cerca, ya sea una barandilla o un compañero, cuando comiencen a levitar por el aire bajo el influjo del Lado Oscuro. Por su parte, **DMM** (**Digital Molecular Matter**) abre una nueva frontera en lo que a realismo gráfico se refiere, otorgando a cada elemento del escenario las mismas propiedades físicas que tendrían en la vida real. La madera se asti- ➲







EN TRES PANTALLAS



ARRANQUE EXPLOSIVO Se te caerá la babilla con el impresionante prólogo_



¡SUÉLTAME, CAPULLO! Haz volar unos stormtroopers y échate unas risas_



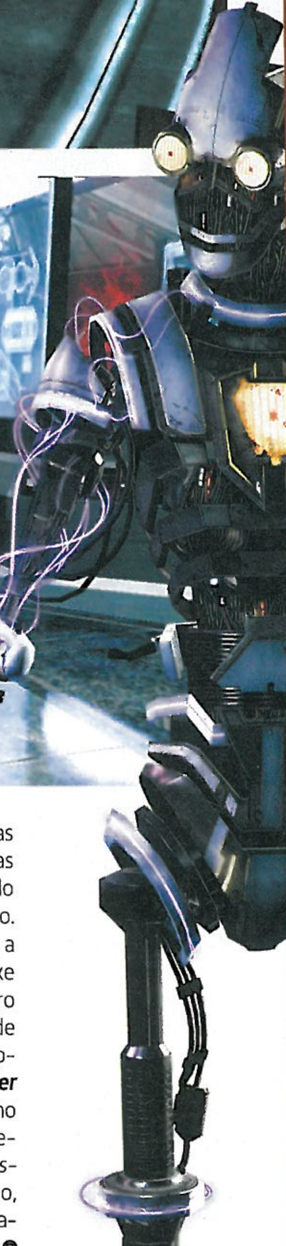
Y CÓMO NO, QTE. Con ellos apuntillarás a los AT-STs y jefazos varios_



SITH VS JEDI
EL MAESTRO KOTA SERÁ EL PRIMER JEFAZO AL QUE TENDRÁS QUE ENFRENTARTE_



NO DEJES NADA EN PIE
CUANTA MAYOR SEA TU FURIA, MÁS PODRÁS BENEFICIARTE DEL PODER DEL LADO OSCURO DE LA FUERZA_



lla y el acero se torsiona, y nunca lo hace de la misma forma.

Luces y tinieblas en la galaxia.

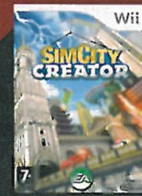
Con semejantes herramientas a su disposición, los alegres muchachos de **LucasArts** han dado a luz el más espectacular juego de la franquicia *Star Wars* facturado hasta la fecha, pero han cometido unos cuantos borrones que privan al juego de convertirse en la obra maestra con la que todos los fans de la saga llevamos soñando hace décadas. Para empezar, no tiene sentido dar vida a unos Rancor gigantescos, deslumbrantes, y luego permitir al jugador salir por piernas y olvidarse de ellos. Es como si llegarás a un jefazo final de un *God Of War* y te permitieran seguir por tu camino, dejando al fulano con un chasco de narices.

La detección en algunos momentos falla clamorosamente: en el duelo contra el Sarlacc puedes ver como se te cae encima un tentáculo de diez toneladas, y tu personaje, tan pancho. El salto de Starkiller debería haberse pulido un poco, ya que en algunos niveles acabarás en el vacío más por resbalones del personaje que por tu propia incapacidad para saltar correctamente.

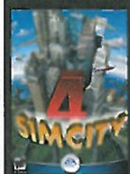
Es encomiable la decisión de **Activision** de doblar el juego al castellano, pero los actores podrían haber puesto algo más de corazón en ello. No es normal que un personaje se esté muriendo y tenga la misma expresividad que un vecino informándonos sobre el nombre de una calle. Además la sincronía de los labios de los personajes, durante las intros, no concuerda en algunos momentos con los diálogos. Está claro que si miramos con lupa cualquier juego, encontraremos fallos, pero en el caso de ***El Poder de la Fuerza*** duelen más si los comparamos con sus enormes virtudes. Usar la Fuerza para mover objetos gigantescos, como rocas o Tie Fighters, y con ellos romper puertas y ventanas o aplastar enemigos, es una de las experiencias más gratificantes que me ha dado esta generación de consolas hasta el momento. Desde que vimos, cuando éramos pequeños, a Darth Vader arrojando escombros hacia Luke Skywalker en *El Imperio Contraataca*, nuestro sueño era convertirnos en los malos, pasar de las enseñanzas del pazgüato de Yoda, y derrochar ira y destrucción por toda galaxia. ***El Poder de la Fuerza*** nos va a proporcionar eso y mucho más, engatusando a fans talluditos y a la creciente masa de usuarios del mercado *mainstream* (gracias a la incorporación de, como no, los temidos *QTE*, muy llamativos a nivel visual pero de una jugabilidad muy limitada).

CONCLUYENDO
Aun con sus particulares defectos, es el más espectacular juego de SW creado hasta la fecha.

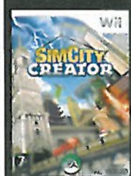
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 GLOBAL	PS3 GLOBAL
9,1	8,7	8,3	8,5	8,6	8,6



_GÉNERO **ESTRATEGIA PARA LA JUVENTUD**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
_DESARROLLADOR **MAXIS**
_DISTRIBUYE **ELECTRONIC ARTS**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS-VOCES **CASTELLANO**
_WEB **HTTP://SIMCITYSOCIETIES.EA.COM/CREATOR/**



SIM CITY 4 (PC)



SIM CITY CREATOR



MYSIMS

100° 0°

_STAN BY

SIM CITY CREATOR

YA ESTÁ AQUÍ, YA LLEGÓ: LA PESADILLA DEL ESTRATEGA HARDCORE...

Aquellos para quienes la casualización de la industria del videojuego -un fenómeno que habría que estudiar, discutir y seguramente matizar sin excesivos dramatismo milenarista- supone un dolor de cabeza, van a necesitar grandes dosis de paracetamol, o cualquier otro analgésico de su elección, para superar el trauma de ver un juego de estrategia clásico y reputado como *Sim City* haciendo concesiones para el jugador menos devoto. Para muestra un botón: ***Sim City Creator*** incorpora un Modo «trampa» con dinero ilimitado para que cualquier jugador pueda construir lo que le de la gana sin tener demasiado en cuenta la idiosincrasia básica del juego.

Por otro lado, la gran novedad de ***Creator*** parece ser la posibilidad de dibujar con el *wiimote* carreteras con curvas (guau), y dar paseos en aeronave sobre la ciudad para apreciar mejor los detalles de nuestra creación (algo más interesante, sin aspavientos, y que da lugar a mini-juegos). Pero lo cierto es que, en esencia, este ***Sim City Creator*** es perfectamente disfrutable en un sentido clásico. La mecánica básica es la misma que en versiones recientes del juego: encontrar el equilibrio adecuado entre tres tipos de zonas de población -residencial, industrial y de servicios-, proveer a cada una de ellas con los servicios necesarios -electricidad, agua, sanidad, educación, seguridad ciudadana, etc.- y lograr una urbe sana y fructífera. Existen opciones para controlar los impuestos, el presupuesto invertido en cada tipo de servicio, ordenanzas que aprobar para mejorar ciertos aspectos (legalizar el juego, regulaciones sobre contaminación, etc.), un buen puñado de edificios con diferentes funciones (desde casinos a plantas de reciclaje), y las necesarias estadísticas para comprobar dónde pinchamos y qué estamos haciendo bien. No es muy bonito estéticamente, el uso del *wiimote* va de lo testimonial a lo engorroso, las novedades son escasas, pero el condenado engancha como siempre.

EL JUEGO INCORPORA MODOS PARA CAUTIVAR A LOS CASUALS



DESTRUYE CON LOS DESASTRES NATURALES PODRÁS DESTRUIR TU CREACIÓN A PLACER_








Objetivos El modo misión, que presenta ocho escenarios con objetivos muy concretos, es interesante.

CONCLUYENDO

Los aficionados a la estrategia de gestión que quieran ejercerla en Wii tienen a su disposición un juego decente para ello. No es espectacular, el control puede llegar a lo engorroso en momentos concretos, pero, en general, Sim City Creator es disfrutable.

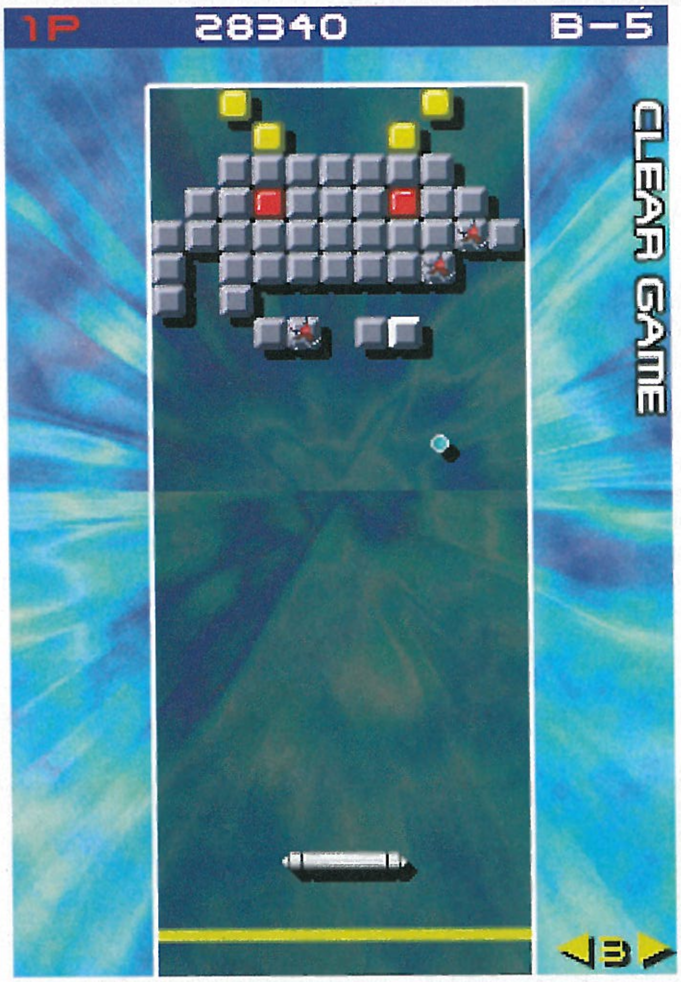
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	Wii	GLOBAL
6,5	6,2	7,5	8,0		7,0

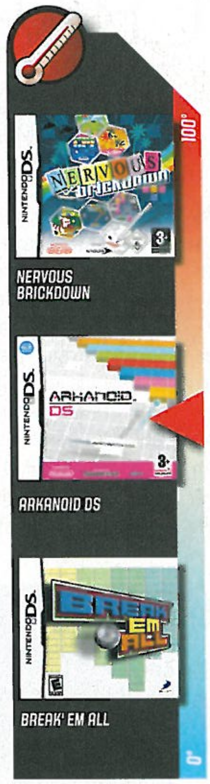
3+

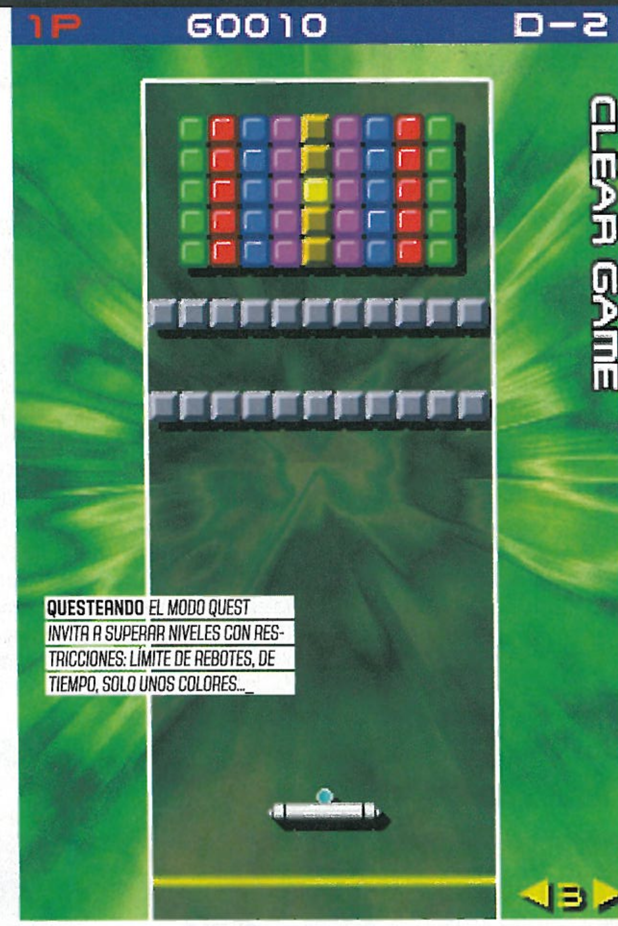
NINTENDO DS



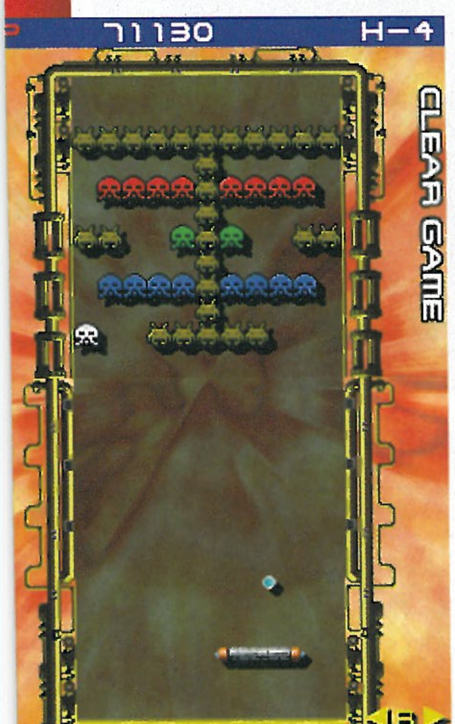
_GÉNERO **EXPLORACIÓN ESPACIAL A PELOTAZOS**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
_DESARROLLADOR **TAITO**
_DISTRIBUYE **PROEIN**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **HTTP://WWW.ARKANOID-GAME.CO.UK/**







QUESTEANDO EL MODO QUEST INVITA A SUPERAR NIVELES CON RESTRICCIONES: LÍMITE DE REBOTES, DE TIEMPO, SOLO UNOS COLORES..._





MÁS OPCIONES Arkanoid DS incluye un Modo contra la máquina, divertido, multijugador para hasta cuatro jugadores, y una tienda con gráficos y sonidos desbloqueables.

_STAN BY

ARKANOID DS

LLEGA A ESPAÑA LA REVISIÓN DEL CLÁSICO PARA DS, PERO SIN JUGUETITO... TSK, TSK.

Bastante ha llovido (es un decir) desde que comentáramos desde la sección **Kamikaze** (XT183) la adaptación para **DS** del clásico *Arkanoid* (del que también dimos buena cuenta en **Retro 188**). Entonces aventuramos que era poco probable que llegara a España... Nos equivocamos.

Finalmente lo ha hecho, pero, eso sí, sin el cuquísimo y preciso *paddle* (la ruedecita, para que nos entendamos) con que salió en Japón. Lo bueno de haber disfrutado de ***Arkanoid DS*** con tanta antelación es que el tiempo ha puesto a éste un poco en su sitio. Y es que, pese a conservar toda la esencia del clásico y aportar algunas cosas realmente satisfactorias e interesantes, algunas decisiones en su diseño son pasto ideal para la controversia (vean sino el baile de opiniones en los diferentes medios) entre los aficionados de toda la vida a la epopeya de la navecita Vaus a través de Doh, el espacio en general o lo que sea que se elija como historia de fondo. La pega principal vendría de decisiones como estrechar la pantalla (limitando el espacio de juego y la dificultad, pero, a la vez, aumentando la inercia de la bola...), el espacio reservado para representar el hueco entre las dos pantallas (¿demasiado grande?) o que las vidas, barras de energía aquí que hacen rebotar la bola, se regeneren entre pantalla y pantalla. No obstante, opciones como el Modo *Quest*, con retos concretos y puñeteros en cada nivel desbloqueado, aportan nuevos bríos a un clásico siempre perfectamente revisitable.

CONCLUYENDO

Una adaptación que seguramente generará tantos defensores como detractores encolerizados. Arkanoid DS es a ratos más fácil que el original, y en ocasiones, más frenético. Seguramente no sea el Arkanoid ideal, pero sí una digna entrega de la serie.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN		GLOBAL
7,0	8,0	7,0	7,5	NINTENDO DS	7,2



¡CORRE A BUSCAR LA NUEVA REVISTA CARTOON NETWORK!

REGALO: DVD '¡QUÉ CAÑA DE CARTOONS!'

¡TODO POR SÓLO! 3,95 €



DISFRUTA DE TODOS TUS PERSONAJES PREFERIDOS

- 'BEN 10'
- 'CAMPAMENTO LAZLO'
- 'JUNIPER LEE'
- 'LAS SUPERNENAS'
- 'LAS MACABRAS AVENTURAS DE BILLY Y MANDY'

CARTOON NETWORK Es una publicación de GRUPO ZETA



3+

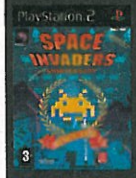
NINTENDO DS • PSP

_GÉNERO **CLÁSICAZO REFORMULADO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
_DESARROLLADOR **TAITO**
_DISTRIBUYE **PROEIN**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO E INGLÉS**
_WEB **WWW.PROEIN.ES**

100°



SPACE INVADERS EXTREME



SPACE INVADERS ANNIVERSARY (PS2)

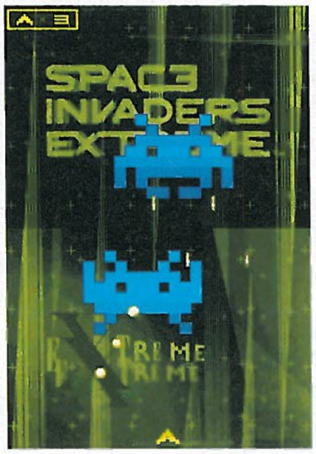


SPACE INVADERS EVOLUTION (PSP)

0°

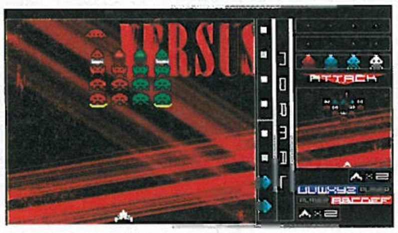


COMODIDAD LOS MENSAJES DE BONUS, BREAKS Y DEMÁS FIEBRES SE SOBREIMPONEN SOBRE EL TERRENO DE JUEGO

















ICONOS INDISCUTIBLES Como sucede con cualquier Space Invaders, la sensación de estar manipulando un pedazo de historia del videojuego es emocionante. Se agradece, por ello, lo somero de la modernización gráfica, que respeta el pixelazo loco de los invasores.

_JOHN «RETRO-ROTURA» TONES

SPACE INVADERS EXTREME

DI EL PRIMER MATAMARCIANOS QUE SE TE OCURRA. AHÍ ESTÁ, LA DEFINICIÓN DE «CLÁSICO».

Las dos razones esenciales (aparte de cuestiones de mecánica de juego) por las que *Space Invaders* será un clásico eterno es, por una parte, el rotundo, aterrador a su manera diseño pixelado de los invasores, hoy iconos indiscutibles del medio y de los arcades clásicos. Por otra, el pasmoso empleo, altamente atmosférico, de los efectos de sonido, uno de los primeros casos de muy rudimentaria y casi abstracta banda sonora generativa.

En **Taito** lo han entendido también, y han reforzado estos dos puntales con ***Space Invaders Extreme*** (¡supertítulo!), su actualización para **DS** y **PSP** del clásico arcade: banda sonora ya abiertamente generativa, al estilo *Rez*, y modernización de colorido y diseño de los fondos (aunque habrá que ver dentro de veinte años si nos dan risa, asco o ambas cosas). Pero hay más. Mucho más. Aparte de este lavado de cara (y oreja) y un pequeño impulso al *gameplay* a golpe de *power-ups*, multijugador (de características algo más limitadas en la versión de **PSP**) y jefes finales, la gran baza de ***Space Invaders Extreme***, la que hará las delicias de los jugadores de estirpe más clasicaza, es un complejo sistema de puntaje y bonus.

Así, la partida puntúa más alto si se aniquilan los enemigos siguiendo los patrones que indica la pantalla o en grupos de cuatro del mismo tipo o color, lo que lleva a enloquecidas fases de bonus y a planificar los objetivos de un modo que convierte a este juego en una especie de *Ikaruga* portátil. Otra manera de multiplicar la puntuación es a base de combos, eliminando enemigos sin parar, obteniendo como recompensa pequeños estados de masacre continuada y puntuaciones mayores. Actualizaciones con espíritu *old-school* para hacer de éste, paradójicamente, el matamarcianos más moderno del momento.

CONCLUYENDO

El epítome «Extreme» en el título de un juego conlleva la subida inmediata de dos décimas. Tomen nota.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	NINTENDO DS GLOBAL	PSP GLOBAL
8,8	8,5	9,0	8,5	9,0	8,9


JUEGOS
Envía SJJUEGO seguido del código del que quieras al 5575 Ej: SJJUEGO VIRTUA al 5575
virtua
Requiere 4 sms.
pang
pasapalabra
miahorcado
parejas
brain2
street
quien
minas
zuma
millonario
muro
trivial
CÓMO PEDIR LOS PRODUCTOS:
1 Comprueba que tu móvil es compatible. Envía SJCOMPATIBILIDAD y tu marca y modelo al 5575. Ej: SJCOMPATIBILIDAD NOKIA 3220 o visita www.movilisto.com
2 Si no está configurado, configúralo para productos multimedia. Envía SJCONFIGURAR o habla con tu operadora (Movistar, Orange, Vodafone o Yoigo). (Requiere 2 sms)
3 Escribe un mensaje con las instrucciones que aparecen junto a cada producto. Cuando recibas el producto selecciona la opción guardar, descargar o ir a.
Vip Móvil
5575
SER DIFERENTE ESTÁ EN TU MÓVIL
Coste del mensaje 1,5€ + IVA
TEMAS
Envía SJTEMA seguido del código del que quieras al 5575
Ej: SJTEMA ESTRELLA al 5575
Requiere 4 sms
estrella
amorchino
delfines
duendes
hadita
perritos
rmadrid
mala
hadas
MÚSICA ORIGINAL
ENVÍA SJTONO, SJPOLITONO, SJSONITONO Y EL CÓDIGO AL 5575
EJ.: SJSONITONO ELLAELLE
TOP
TODO 100% ORIGINAL
Todos los tonos son versiones originales (música y voz originales del cantante). Requieren 2 sms, excepto sonitonos que requieren 3 sms.
1 Kate Ryan – Ella Elle ´La V.O ellaelle
2 Luis Fonsi – No me Doy por Vencido V.O vencido
3 Yves Larock – Rise Up V.O rise
4 Juanes – Tres V.O tres
5 Julio Iglesias Jr – Por la Mitad V.O lamitad
6 David Civera – Para Vivir Contigo V.O vivir
7 Enrique Iglesias – Can You Hear Me V.O gol
8 Haze – Te Estoy Amando V.O amando
9 Banghra – Una Especie en Extinción V.O especie
10 Maná – Si No Te Hubieras Ido V.O hubieras
11 FDI – Mercy V.O mercy
12 Sergio Contreras – Te Está Matando V.O matando
13 Ian Oliver Feat. Shantel – Bucovina V.O bucovina
14 David Bustamante – Cobarde V.O cobarde
15 Selección Española y El Capitán Canalla V.O aporellos
VIDEOCLIPS
Enrique Iglesias
Envía SJVIDEO HEAR al 5575
CAN YOU HEAR ME
Juanes TRES
Envía SJVIDEO TRES al 5575
Requiere 4 sms
NO ENFADES AL BICHO
COGE EL TELÉFONOOO
Envía SJTRASTO y tu NOMBRE al 5575
Ej.: SJTRASTO CRISTINA al 5575
Especial Realmadrid
rmadrid
Envío SJTEMA RMADRID al 5575
Requiere 4 sms
HIMNO
Himno Oficial Real Madrid
Envío SJSONITONO MADRID al 5575
Requiere 3 sms
Realmadrid
FONDO
Mario
escudo
Envío SJFONDO ESCUDO y tu nombre al 5575
Ej.: SJFONDO ESCUDO MARIO
Requiere 2 sms
EXCLUSIVOS
HAZ TU MÓVIL MáS ORIGINAL CON LOS NUEVOS RELOJES
gitanilla
elfos
yingyang
angelitos
espiral
paisaje
Envía SJRELOJ y el código al 5553
Ej: SJRELOJ GITANILLA
Requiere 4 sms.
FONDONOMBRES
Requiere 2 sms
Envía SJFONDO seguido del código del que quieras y tu nombre al 5575 Ej: SJFONDO MARIPOSAS CARLITOS al 5575
Carlitos
mariposas
Pablo
cachorros
NATALIA
bitch
diablilla1
ANTONIA
estrella
ALICIA
perritos
NEREA
cereza
PABLO
fichado
pegata
COSTE DEL MENSAJE: 1,5€ + IVA. MÓVILES COMPATIBLES: ¡Más de 300 terminales compatibles! Si quieres saber qué productos son compatibles con tu móvil, envía SJCOMPATIBILIDAD seguido de la MARCA y MODELO de tu móvil al 5575. Ej. SJCOMPATIBILIDAD NOKIA 3220 (1 sms). La descarga de contenido multimedia puede llevar asociado costes añadidos de la operadora, recuerda tener configurado el GPRS para la correcta descarga de contenido, el coste de conexión WAP depende del operador y es a cargo del cliente. Al utilizar estos servicios, el número de teléfono móvil queda registrado en una base de datos inscrita en la Agencia de Protección de Datos. El responsable del fichero es Grupo Itouch Movilisto España S.L. El usuario otorga su consentimiento para que dicho número pueda ser utilizado posteriormente para el envío gratuito de información y ofertas relacionadas con nuestros servicios. Asimismo conforme a la legislación vigente, el usuario tiene derecho al acceso, rectificación y cancelación de sus datos con una simple petición a la dirección de correo electrónico info@movilisto.com. Si eres menor de edad recuerda que has de contar con el consentimiento de tus padres antes de hacer tu pedido. Teléfono de Atención al Cliente: 902167777. Who Wants To Be A Millionaire? Logo, TM and © 2008 2waytraffic. All rights reserved. Developed and published by Konami Digital Entertainment GmbH. Distributed in EMEA & Oceania by Glu Mobile Ltd. © 2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. Quién Es Quién es una creación de Theora Design Creation © 2008 Hasbro Licenciado por Hasbro. Resident Evil™ © CAPCOM 2008, ALL RIGHTS RESERVED. Developed and Distributed by CAPCOM. © SEGA. Developed and published by Konami Digital Entertainment GmbH. Distributed in EMEA & Oceania by Glu Mobile Ltd.© 2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd
Atención al cliente 902167777
MQ82504
AESAM

_BEN REILLY

SOUL CALIBUR IV

SÍ: EXISTEN JUEGOS QUE SUPERAN SU PROPIO HYPE, Y NAMCO BANDAI PUEDE DEMOSTRARLO

En el sector de la prensa especializada sobre juegos, existe un dicho que encierra gran sabiduría: *no guns, no fun*. Evidentemente, lo de «sin armas no hay diversión" se aplica sobre todo a los juegos de acción, pero es fácil de extrapolar al género de la lucha. Si dejamos a un lado a los exégetas de la lucha 2D, el resto de aficionados divide su querencia entre los juegos más realistas, de elaborados combos y lucha mano a mano, y los títulos que añaden una chispa de fantasía con magias, ataques espectaculares o... armas. **Namco Bandai** es la indudable regente del gremio «lucha sin aditivos» gracias a *Tekken*, pero esta propia compañía supo reinventar el género al crear *Soul Blade* (y mejorarlo exponencialmente con *Soul Calibur*). Un título con toda la magia, creatividad y posibilidades de *Tekken*, pero arropado de una ambientación mucho más cuidada, gracias a la épica propia de las leyendas. Toma ya...

De lo bueno lo mejor

Y hablando de leyendas, para ser sinceros a estas alturas es fácil perderse en la historia de *Soul Calibur*. La cuarta entrega continua las disquisiciones sobre la *Soul Blade, la Soul Calibur*, los fragmentos de ambas, el Bien, el Mal, su mujer y otras cosas de meter. Pero es poco probable que cualquier seguidor de la saga se acerque a este juego por su capacidad de enganche narrativo... más aún cuando el modo Historia se basa en pantallones de texto y un par de (magistrales, eso sí) secuencias de vídeo generadas por el motor del juego. Con todo, se agradece el esfuerzo, y desde aquí mandamos un saludo a *Siegfred*, que parece bastante curado de su locura, el pobre.

Tal y como está el patio, es difícil que una compañía como **Namco Bandai** se decida a inventar la rueda en el género de la lucha... ni falta que le hace. ***Soul Calibur IV*** es la versión corregida y aumentada de sus predecesores. Con un plantel de luchadores entre los que no falta ningún favorito, así como las incorporaciones más notables desde el primer *Soul Calibur*, el juego ofrece varios Modos con una diversión imbatible. El corto pero divertido Modo Historia sirve para curtirnos, el Arcade es para pulir los movimientos de nuestro personaje, sin olvidar el inefable Entrenamiento. Pero la estrella entre los modos individuables es la Torre de las Almas.

En esta modalidad hay que subir las plantas de una torre, librando tandas de combates contra varios enemigos. Y todo con una única barra de energía, si bien a veces contamos con

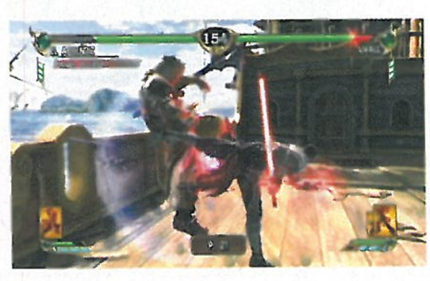




UNA LOLITA GÓTICA MECÁNICA *LA FELICIDAD SE LLAMA SOUL CALIBUR IV*







SOUL CALIBUR IV 16+

PS3 • XBOX 360



_GÉNERO **EL ARCADE DE LUCHA DE TU VIDA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI**
_DESARROLLADOR **SOUL TEAM**
_DISTRIBUYE **UBI SOFT**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO/INGLÉS**
_WEB **WWW.SOULCALIBUR.COM**

dos o tres personajes intercambiables. La gracia reside en que estos combates son bastante más difíciles que los del resto del juego (sobre todo si descendemos la Torre, un verdadero Modo Supervivencia). De ese modo se nos exige dominar al dedillo las técnicas y comportamiento de nuestros luchadores.

La recompensa por ello es triple. Por un lado, conocer todas las posibilidades de un personaje nos convierte en rivales muy serios para el resto de modalidades. Asimismo, al superar batallas con el mismo guerrero, éste sube de nivel, permitiendo *customizar* efectos añadidos para sus golpes, como drenaje de energía o mayor daño. Por último, al vencer en cada prueba se obtiene dinero para comprar armas y otros objetos, y si superamos la pelea bajo ciertas circunstancias (derrotar a todos los rivales con *ring outs*, verbigracia) se desbloquean, tachan tachan... complementos para el Modo Crear Un Personaje.

EL MODO ON-LINE ES EL CÉNIT DE UN JUEGO REPLETO DE OPCIONES

Diseña tu propia aventura

Cómo decir esto con delicadeza... ***Soul Calibur IV*** abraza sin tapujos el mundo del tuneo. Y qué leches, nosotros con él. Tuning de los personajes gracias a las mejoras en su nivel de combate y las habilidades que les añadimos a nuestro mastuerzo predilecto.

Pero tuneo también de su aspecto, gracias al completísimo editor de personajes. Por fin encontramos un gestor en el que nuestras creaciones se integran perfectamente con los luchadores oficiales. Y además, luciendo un aspecto de lujo gracias al motor del juego, puro derroche visual y técnico (siempre nos maravillan los golpes por captura de movimientos o la física de los impactos de armas).

Así, al conjugar todos los factores referidos, la diversión estalla en el multijugador, donde libramos un mano a mano entre nuestras creaciones. Ya sea la versión de nivel más alto de Kilik, o un híbrido entre Ivy, Witchblade y Bob Esponja (sí: es posible), el resultado es que estamos aportando nuestro propio contenido a un juego de primerísima clase. *Counters*, *guard breaks*, los exagerados pero complejos *critical finish*... la magia de apurar cada golpe y descubrir nuevas técnicas no tiene comparación. No existe rival para la profundidad de juego de ***Soul Calibur IV***, el título de lucha más elaborado de la actual generación.



100°



SOUL CALIBUR IV



VIRTUA FIGHTER 5



DRAGON BALL Z BURST LIMIT







¡DISEÑA LA MODA!

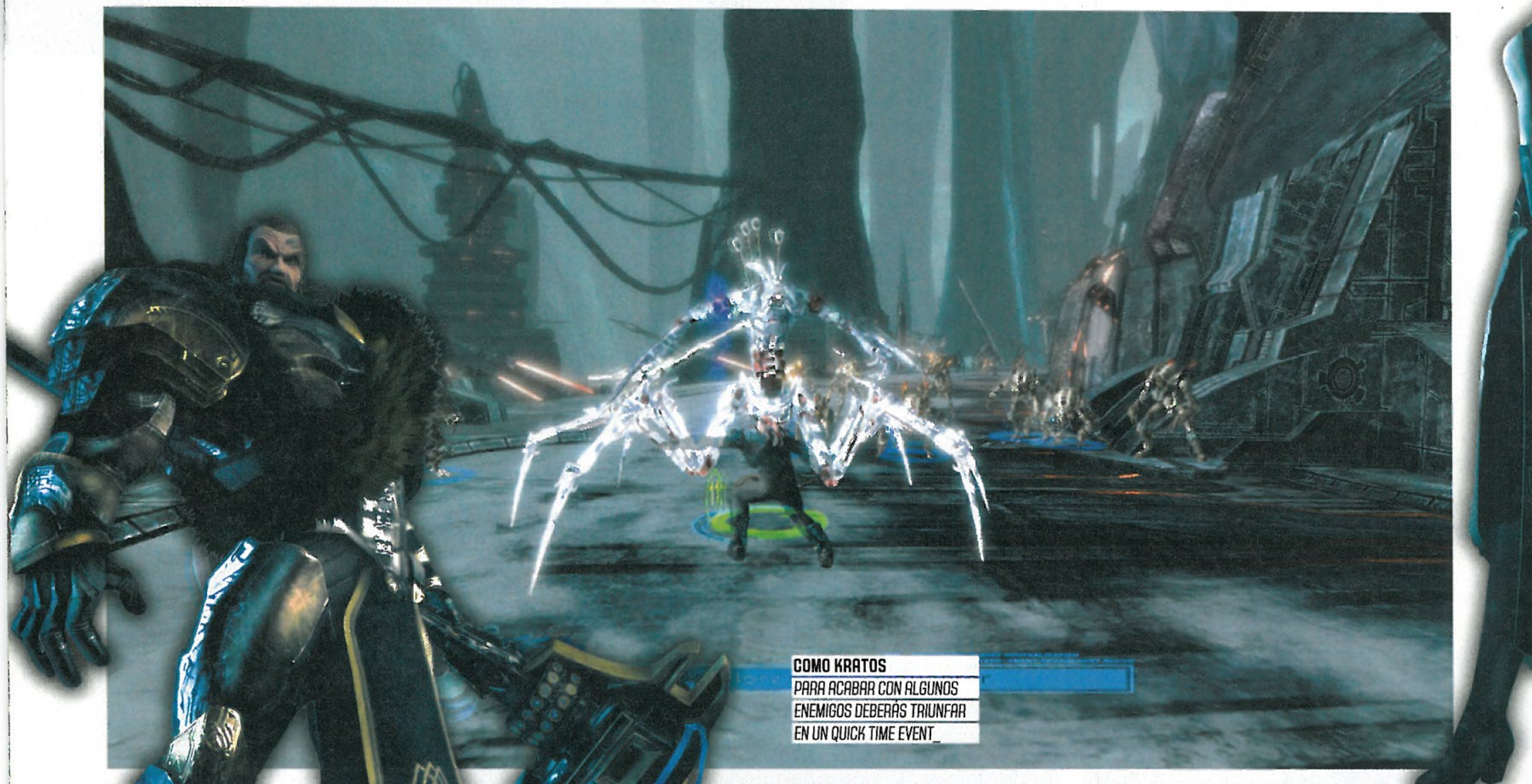
Desde infringir *copyrights* hasta dar rienda suelta a aberraciones estilísticas: el editor de personajes es un despropósito tan grande que sólo cabe una opción, y es amarlo. Esperamos ansiosos nuevos uniformes de lolitas góticas...





CONCLUYENDO
La mejor entrega de la saga, robusta, imbatible y prácticamente inagotable... por muchos años.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
9,2	8,8	9,0	9,1	9,1	9,1



COMO KRATOS
PARA ACABAR CON ALGUNOS ENEMIGOS DEBERÁS TRIUNFAR EN UN QUICK TIME EVENT_







ETERNAL DARKNESS (GC)



TOO HUMAN



MGS THE TWIN SNAKES (GC)

100° / 0°

_CHIARAFAN

TOO HUMAN

TRAS MÁS DE DIEZ AÑOS DE DESARROLLO Y VARIOS PROYECTOS FRACASADOS, VE LA LUZ EL JUEGO DE SILICON KNIGHTS

Un largo y complicado proceso de desarrollo (que en algunas ocasiones conlleva incluso el cambio de plataforma), unas expectativas creadas muy altas y un resultado final decepcionante. Es lo que yo llamo el Síndrome *Prey* (por aquel *shooter* de **Human Head Studios**), del que han sido presa también otras producciones como *Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad*. Sin embargo, otros títulos con semejante complejidad y longevidad en su gestación, como *Resident Evil 4* (del que se crearon hasta cuatro versiones diferentes hasta dar con el genial juego que hoy conocemos) o *Final Fantasy XII* (que vio cómo su máximo responsable abandonaba el proyecto a la mitad por una extraña enfermedad) han sabido superar todos los contratiempos de su proceso creativo para ofrecer al jugador auténticas obras maestras.

Yo más que nadie, creedme, esperaba que con este ***Too Human*** (que ya fue portada de esta insigne publicación hace cosa de dos años) ocurriera algo similar. Una especie de *Diablo* con la espectacularidad gráfica de un *Devil May Cry*, todo ello ambientado en un futuro *hi-tech* pero que bebe de las fuentes de la inspiración de la mitología nórdica, multijugador cooperativo para cuatro personas a través de **Xbox Live**, cientos y cientos de armas y demás elementos a recolectar, cinco clases diferentes de personaje que encarnar, el buen hacer de **Silicon Knights** (los creadores de **Eternal Darkness**, uno de los mejores, si no el mejor, juego de la **GameCube**)... todas las piezas parecían encajar. Sin embargo, al final

CIENTOS DE ENEMIGOS Y POSIBILIDADES DE MEJORA, TOO HUMAN ES UN HACK & SLASH DE LOS DE TODA LA VIDA

todas estas promesas han quedado diluidas en un producto que no pasará a la historia más que como una de las mayores decepciones de esta generación (y según se rumorea por ahí, también como uno de los juegos con un presupuesto más abultado de la historia).

Too Human pertenece a ese género denominado por los angloparlantes como *hack &*





_GÉNERO **HACK & SLASH**
_PAÍS **CANADÁ** _COMPAÑÍA **MICROSOFT**
_DESARROLLADOR **SILICON KNIGHTS**
_JUGADORES **1-4**
_ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO/INGLÉS**
_WEB **WWW.TOOHUMAN.NET**

slash, cuyo mayor representante es la saga *Diablo*. Es decir, un personaje debe acabar con cientos de enemigos en una serie de mazmorras de creciente dificultad acumulando experiencia para hacerse más fuerte y consiguiendo equipamiento para mejorar sus características.

El objetivo es ese, precisamente: más que acabar con el malo malísimo que espera al final del último nivel, conseguir el alter ego mejor preparado posible. Así, el juego que nos ocupa presenta a un héroe, Baldur, una especie de dios en un futuro en el que las máquinas amenazan la existencia humana, y los seres de nuestra especie mejorados mediante implantes biónicos son la única esperanza. Personajes y lugares con nombres extraídos de la mitología nórdica (el propio Baldur, Odín, Freya, Asgard) pasan por la pantalla sin que en ningún momento sepamos muy bien cuáles son sus motivaciones ni las relaciones existentes entre ellos. Lo que tan bien hacía el clásico *Valkyrie Profile: Lenneth* con esta imaginería del Norte, ***Too Human*** lo hace mal, aunque por supuesto este no es su mayor defecto, ni mucho menos.

Las cabezas pensantes de ***Silicon Knights*** debieron pensar que eso de atacar a los enemigos usando los botones del pad era cosa del pasado, así que recurrieron a un sistema que tampoco es nuevo (ya se ha utilizado en los títulos de **PS2** *Rise To Honor* o *Death By Degrees*), el de emplear los sticks analógicos para esta labor. El resultado es, en el mejor de los casos, confuso (ciertamente acabarás con los enemigos realizando todo tipo de golpes, pero no sabrás muy bien cómo lo has hecho), y en el peor, totalmente inoperante. Además, esta ocupación de los sticks hace que el control de la cámara se deje sólo a uno de los *bumpers* del mando, sistema que tampoco funciona muy bien. Las cinco clases que pueden elegirse al comienzo son bastante similares entre sí (menos la de bioingeniero, que no resulta muy divertida que digamos), y el tan anunciado modo cooperativo para cuatro jugadores a través de la red se ha visto reducido a dos, aunque de todas formas sigue siendo la alternativa más recomendable para jugar a ***Too Human***. El tema de la recolección, por otro lado, acaba cansando al cabo de poco tiempo, pues los diferentes objetos y runas tienen poco peso específico en lo que a desarrollo del juego se refiere.

En la parte técnica encontramos una de cal y otra de arena. En lo positivo, grandes y majestuosos escenarios (aunque sólo sean cuatro mundos, muy largos eso sí) y decenas de enemigos en pantalla. En lo negativo, un diseño de personajes y monstruos muy poco inspirado (en especial el protagonista, que no nos convence nada) y algunas ralentizaciones de vez en cuando. Al final, y con todo, este ***Too Human*** no resulta un juego tan malo como puede parecer por mis palabras. Al menos divierte.





PASIÓN POR LO NÓRDICO

En los últimos años hemos asistido a la aparición del muchos títulos cuya fuente de inspiración no es otra que la mitología nórdica. Así, hemos podido observar a varias "encarnaciones" diferentes de personajes que ahora aparecen también en *Too Human*, como Odín, las valkirias, Freya... Claro que en este título llevan pistolas en lugar de espadas...



VIKING: BATTLE FOR ASGARD _



VALKYRIE PROFILE: LENNETH _





CONCLUYENDO

Dada la escasez de representantes del género en la nueva generación, Too Human es una buena opción para los fanáticos. Lo que ocurre es que esperábamos un solomillo y nos han servido una hamburguesa

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 GLOBAL
7,6	8,1	7,4	7,4	7,5

_BEN REILLY

SNK ARCADE CLASSICS VOL.1

LE HA LLEGADO EL TURNO A SNK DE DESEMPOLVAR SU CATÁLOGO ARCADE PARA DEVOLVERNOS A LA ÉPOCA EN QUE, CON SÓLO CINCO DUROS, ERAS EL AMO DEL BARRIO

La infancia del jugador medio está llena de sueños y utopías: imaginar el juego perfecto, tener cantidades ilimitadas de dinero para consolas o, como no, una mansión con todas nuestras recreativas favoritas. Nuestra nostalgia sirve hoy día para llevar un plato de comida caliente a muchas compañías, que amortizan su fondo de catálogo con recopilatorios de, efectivamente, sus arcades más populares. Le llega ahora el turno a **SNK**, con una especie de Surtido Cuétara de sus títulos para **Neo Geo**.

Y ahí está la clave, porque para muchos de nosotros la **Neo Geo** fue un frustrante objeto de deseo al alcance de unos pocos privilegiados o dosificada en las partidas de las recreativas del barrio. Este primer volumen incluye, atención, ***Art of Fighting, Baseball Stars 2, Burning Fight, Fatal Fury, King of the Monsters, Magician Lord, Metal Slug, Neo Turf Masters, Super Sidekicks 3, The King of Fighters '94***... faltan títulos, desde luego, pero como avanzadilla ofrece una selección de juegazos imprescindibles.

¡En mis tiempos...!

Para darle un mínimo aire de novedad a la cosa, cada juego ofrece una serie de retos o logros. Si completamos el juego en un nivel de dificultad concreto o bajo un plazo de tiempo determinado, se desbloquearán las inefables galerías de imágenes o listas de movimientos para los juegos de lucha incluidos. La gracia está en que estos contenidos se cruzan entre sí, es decir, tenemos que completar una partida de ***Burning Fight*** para conocer los combos de ***Samurai Shodown***.

Si vamos al grano, cabe decir que los imprescindibles de este catálogo son ***Magician Lord, Metal Slug, Sengoku*** y ***Shock Troopers***. Tres juegazos a los que el tiempo ha tratado muy bien, y con una diversión a prueba de bombas que ya querrían muchos juegos de la actual generación. El resto del catálogo se nutre de aquello en lo que **SNK** siempre ha brillado, esto es, los juegos de lucha. Con sus problemas de control y limitaciones de desarrollo, juegos como ***Fatal Fury*** o ***Samurai Shodown*** son la



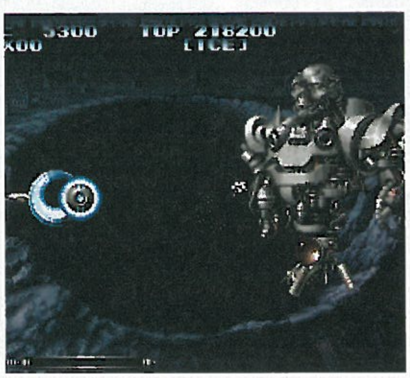
¡POR FIN! YA PUEDES PULIRTE LAS RECREATIVAS DE TU ÉPOCA CANI



BURNING FIGHT EL MORRO QUE LE ECHARON ES ALGO GLORIOSO









LISTA COMPLETA

UNA GRAN SELECCIÓN DE NOSTALGIA NOVENTERA, QUE ABARCA GÉNEROS ESENCIALES.

- SENGOKU
- BASEBALL STARS 2
- WORLD HEROES
- MAGICIAN LORD
- FATAL FURY
- THE KING OF FIGHTERS '94
- ART OF FIGHTING
- KING OF THE MONSTERS
- LAST RESORT
- METAL SLUG
- NEO TURF MASTERS
- SAMURAI SHODOWN
- BURNING FIGHT
- SHOCK TROOPERS
- SUPER SIDEKICKS 3
- TOP HUNTER



_GÉNERO **POTAJE DE RECREATIVA CON PEREJIL**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **IGNITION**
_DESARROLLADOR **SNK PLAYMORE**
_JUGADORES **1-2**
_ON-LINE **NO**
_TEXTOS/VOCES **INGLÉS/INGLÉS**
_WEB **WWW.IGNITIONENT.COM**

niña bonita de aquellos que no se conformaron con *Street Fighter II*. El resto de juegos es algo desigual, sin que los deportivos destaquen especialmente, si bien siempre son divertidas unas partidas rápidas de béisbol, fútbol o golf. Sin duda, hay que poner algo de nuestra parte para disfrutar al máximo de estos juegos. A día de hoy las transformaciones de ***Magician Lord*** siguen siendo un puntazo, pero el pobre hechicero se mueve como una vaca. También hay que olvidar los prejuicios con ***Burning Fight***, el descarado clon que **SNK** hizo de... *Final Fight*. Lo tenía todo: las cabinas de teléfonos para machacar, matones genéricos, armas... pero nada del carisma de su inspiración.

Otro puntazo para la nostalgia: ***Top Hunter***. Redescubrir este híbrido entre *Gunstar Heroes* y *Ristar*, con sus increíbles escenarios, nos hace derramar una lagrimita.

Un pasado rentable

Una vez más chocamos contra el muro de las conversiones reguleras. Aquí la mayor pega la traen los tiempos de carga, excesivos entre menús, pantallas de selección y los propios juegos. Esto hace que la inmediatez propia de las recreativas (echar la monedita, saltarse las intros y a jugar) quede en agua de borrajas.

Tampoco es excusable que, en una consola que nos ha dado grandes joyas, tengamos que asistir a ralentizaciones y renqueos como los de la conversión de ***Fatal Fury*** (a veces, casi injugable). Sobre todo porque, exceptuando ***Metal Slug***, ***Neo Turf Masters*** y ***Shock Troo-pers***, todos estos títulos tienen casi quince años a sus espaldas. Quizás debía haberse sacrificado la cantidad en aras de la calidad.

Especialmente divertido es el caso de la versión para **Wii**. No sólo permite más opciones de control o visualización a 480p, sino que también es más estable que la de **PS2** y con menores tiempos de carga. Pero la mayor ironía es que, por el precio de esta recopilación, podemos ahorrarnos los costes de las versiones disponibles en la Tienda Virtual. No está nada mal, ¿eh?



En el fondo, lo que es necesario es dejarse de monsergas y valorar este recopilatorio como lo que es: una flamante selección de juegos, perfecta para partidas rápidas, y que ofrece un vistazo a los títulos que apuntalaron los géneros que hoy día conocemos y disfrutamos. Eran otros tiempos, donde la diversión primaba por encima de licencias, exclusivas y otras zarandajas...















CONCLUYENDO
Un buen recopilatorio con grandes juegos y unos cuantos títulos algo menores.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS2 PSP GLOBAL	Wii GLOBAL
8,3	7,4	8,4	8,4	8,1	8,3

12+

PS2



_GÉNERO HOSTIEJAS HEROICAS EN 2D
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA IGNITION
_DESARROLLADOR SNK PLAYMORE
_DISTRIBUYE VIRGIN PLAY
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE NO
_TEXTOS INGLÉS _VOCES INGLÉS
_WEB WWW.IGNITIONENT.COM/WHA/







DEATH MATCH Incluido en los dos primeros títulos de la serie, este Modo aportaba aire fresco al género. Los rivales se enfrentaban en escenarios plagados de trampas como pinchos, fuego, bombas y demás que hacían mucha pupa.



CARNE O PESCADO A RASPUTIN LE DABA IGUAL. QUIZÁ EL PERSONAJE MÁS RECORDADO DE LA SAGA _





_WIKI

WORLD HEROES ANTHOLOGY

UNO DE LOS CLÁSICOS MÁS RECORDADO DE NEO GEO REGRESA CON SU CARISMÁTICO PLANTEL DE LUCHADORES, NINGÚN CONTENIDO ADICIONAL Y UNA CONVERSIÓN NO DEL TODO BRILLANTE...

Entre 1992 y 1995 **ADK** desarrolló los cuatro títulos de la serie ***World Heroes*** para **Neo Geo**. La premisa argumental era, cuanto menos, esperpéntica. Consistía en reunir a una serie de personajes más o menos históricos, reinventarlos y crear un plantel de luchadores de lo más estrambótico. Sin embargo, la ejecución, sobre todo en términos jugables, fue mucho más convencional que su punto de partida, y no estuvo siempre a la altura. Escasos movimientos y una velocidad más lenta que la de la competencia lo situaron por debajo de otros títulos que a priori partían con menos posibilidades. No obstante, hoy en día es una de las sagas más recordadas de las creadas por *third party* para **Neo Geo** gracias al carisma de algunos de sus personajes.

La antología de esta saga incluye los cuatro títulos que compusieron la serie: ***World Heroes***, ***World Heroes 2***, ***2 Jet*** y ***Perfect***, sin contenidos adicionales más allá de poder cambiar el color y el nombre del personaje. Pero vamos a lo importante, la conversión. El estudio de desarrollo ha intentado ser lo más fiel posible a la realidad, pero no lo ha conseguido del todo. Los *sprites*, especialmente en los dos primeros títulos, no van todo lo fluidos que deberían, existen pequeñas ralentizaciones en los momentos más espectaculares y un parpadeo de sombras y efectos del escenario bastante molestos en ocasiones. Algún amigo de **Josué Yrion** saltaría a la palestra diciendo que provocan ataques epilépticos. Se ha respetado el ritmo del juego, con la lentitud que caracterizaba al primero y la correspondiente aceleración que pudimos ver en los siguientes.

En cuanto a los controles, también han sido adaptados en su mayoría con fidelidad aunque hay algunos, sobre todo los especiales de ***Word Heroes Perfect***, que serán difícilmente reconocibles para aquellos que jugaron hace más de una década al original.

Si eres un seguidor entusiasta de la serie es obvio que el juego no te defraudará. Para aquellos que disfruten con el género de los juegos de lucha en 2D es una buena oportunidad para ampliar catálogo. Sin embargo, si tu contacto con los títulos es nulo es muy probable que no le encuentres demasiado interés. No estamos ante una saga que haya envejecido especialmente bien, debido a su escasez de movimientos y a su lentitud. Pero sería injusto juzgar al título solo por sus características técnicas, algo caducas. Cualquier iniciativa que suponga traer clásicos a las vitrinas de las plataformas actuales es muy de agradecer.

100°



SNK ARCADE CLASSICS VOL. 1



FATAL FURY BATTLE ARCHIVES VOL. 1



WORLD HEROES ANTHOLOGY

0°

CONCLUYENDO

La conversión de este clásico de Neo Geo no es todo lo buena que debería. El parpadeo de ciertos sprites y las ralentizaciones ocasionales que presenta lo alejan de la calidad de otros clásicos reeditados recientemente. Para aficionados acérrimos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
7,0	6,5	6,7	7,0	6,8

PS2

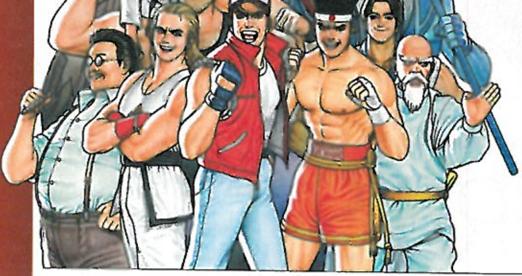


12+

PS2

_GÉNERO AQUELLOS MARAVILLOSOS AÑOS
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SNK PLAYMORE
_DESARROLLADOR SNK PLAYMORE
_JUGADORES 1-2
_ON-LINE NO
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO/INGLÉS
_WEB WWW.IGNITIONENT.COM







LAS PELEAS A TRES BANDAS GLORIOSO INVENTO NACIDO EN ESTA SAGA

CUATRO JUEGOS, UN SOLO DISCO: ASÍ DA GUSTO APRENDER HISTORIA







_BEN REILLY

FATAL FURY
BATTLE ARCHIVES VOL.1

LUCHA DE PEDIGRÍ PARA JUGADORES CON LOS DEDOS MÁS PULIDOS QUE EL TAQUÍGRAFO DE AL CAPONE.


SNK ARCADE CLASSICS VOL. 1


FATAL FURY BATTLE ARCHIVES VOL. 1


SEGA CLASSICS COLLECTION

100° 0°



No mires atrás con odio. Rara vez una máxima ha sido tan respetada como entre los aficionados a los videojuegos. Casi todos coincidimos en que, el género de la lucha estableció su base con las joyas 2D de principios de los noventa. Mientras **Capcom** apuntalaba todo con *Street Fighter II*, **SNK** tomaba otro camino, más árido pero mucho más gratificante, gracias a *Art of Fighting*, *King of Fighters* y, en el caso que nos ocupa, *Fatal Fury*.

Es justo decir que el primer *Fatal Fury* pecaba de lento y de escasez de opciones, pero ya apuntaba maneras gracias al carisma de sus protagonistas (los hermanos **Bogard** serían un éxito instantáneo) o, como novedad para la época, la opción de poder luchar dos jugadores contra un tercer oponente. La cosa se pone seria con *Fatal Fury 2*, que corrige todos los defectos del anterior y añade un desarrollo más frenético, animaciones muy superiores y ataques más variados. Pero para ser realmente grande había que esperar a la versión 2.0: *Fatal Fury Special*. De entrada, el juego permite poder jugar con todos los jefes, lo cual viene al pelo para probar un sistema de combos mejorado y, como parte de la leyenda, su elevado nivel de dificultad.

Para cerrar el catálogo tenemos *Fatal Fury 3*, con tres planos en los que desplazarnos y un desarrollo más abierto a la experimentación que se puliría en entregas venideras. En suma, tenemos un precursor, una joya, su versión perfecta y el comienzo de una tendencia. No trae extras, pero es buena retrospectiva.

CONCLUYENDO

Si los juegos de lucha fueran comida para gatos, este recopilatorio de Fatal Fury sería sin duda el Whiskas Gourmet. Horas de diversión garantizadas para los más curtidos del género. Absténgase novatos o gente de poca paciencia.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS2	GLOBAL
7,9	8,0	7,8	8,0		7,5







SE ACABÓ MEMORIZA ESTE MENSAJE, PORQUE LO VAS A VER MUCHAS, MUCHAS VECES, CON O SIN MACEDONIA_



_KUN

BANGAI-O SPIRITS

TREASURE SE DESCUELGA CON UN RETROSHOOTER CABESTRO Y TÁCTICO. Y EXTRAÑO: A RATOS, PARECE UNA MEZCLA ENTRE WARIO WARE E IKARUGA. CADA PAR DE MINUTOS, ES UN JUEGO DISTINTO.

100°



IKARUGA



BANGAI-O SPIRITS



WARIO WARE

0°

Empezaremos por lo más sencillo: ***Bangai-O Spirits***, heredero de una saga iniciada en **N64** y que culminó en la plataforma fetiche de **Treasure**, **Dreamcast**, es un juego de roboces disparando. Todo en él es inmediato, lúdico hasta decir basta y, aparentemente, muy difícil. Tal vez el juego del año para el jugador *jarcoreta*, y un motivo de alegría en el catálogo occidental de la **DS**. El primer veredicto es simple: juega, disfruta, no rompas la consola. Pero es un juego cebolla: tiene tantas capas, y abarca tantos palos desde su simpleza original (un mecha, cuatro armas, mapas cerrados, millones de disparos), que puede satisfacer, a ratos y niveles concretos, a públicos muy diversos.

8-biterismo radical sin stylus

Todo en ***Bangai-O*** huele a vieja guardia. Desde el fondo negro que sólo se ilustra con bloques de píxeles severos y deslucidos, hasta la existencia de una única vida, cuya barra de energía puede desaparecer en unos dos o tres segundos. A cambio, el control sobre nuestro robot, un mecha de centímetro y medio que vuela, levita, apunta, dispara, corre, embiste y ¡batea!, resulta enternecedor por su precisión absoluta, en estos días de *QTE* y respuestas inexactas. Estoy enamorado de cómo responde mi bichito -por cierto, muy bien definido, industrialmente bello y efectivo-, capaz de esquivar cientos de misiles en medio segundo. A cambio, la dificultad recuerda, precisamente, a viejos tiempos: aquí no se le puede echar la culpa al juego. ***Bangai-O*** es tan exacto que nadie con un mínimo de vergüenza negará que ha caído por su ineptitud o precipitación.

«Pero...», y es un pero gordo: tal vez el peor y el mejor detalle de ***Bangai-O*** es su carencia de un Modo Historia en condiciones. Los títulos originales eran un sinvivir de humor bizarro y bromas internas entre festival de pólvora y masacre robótica. Aquí, no. El Modo Historia es un tutorial de 17 pantallas (de obligado cumplimiento si hasta el mayor experto en ***Ikaruga*** quiere durar 10 segundos más adelante) que apenas aboceta a los pilotos y al robot y cuyo final abrupto ya da para un par de parodias sobre el jugón habitual, en boca del piloto: «*Ah, ¿ya está? ¿Ya lo puedo ir a cambiar?*». Después viene el meollo, un Modo *freeplay* con cientos de mapas que se convierte en una lección magistral sobre diseño de niveles.



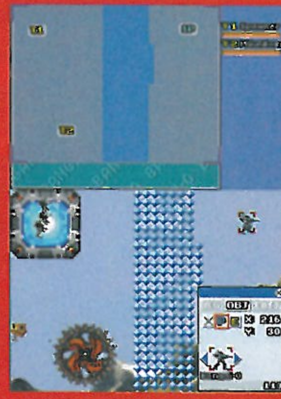
EL ROBOT REACCIONA CON PRECISIÓN MILIMÉTRICA Y PERFUME RETRO. SI LOS MAPAS PASAN POR AMOR PURO, LOS CONTROLES YA SON SEXO LOCO.



_GÉNERO **SHMUP CEREBRAL**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **D3 PUBLISHER**
_DESARROLLADOR **TREASURE**
_DISTRIBUYE **VIRGIN PLAY**
_JUGADORES **1**
_TEXTOS-VOCES **INGLÉS-INGLÉS**
_WEB **WWW.D3PUBLISHER.US**

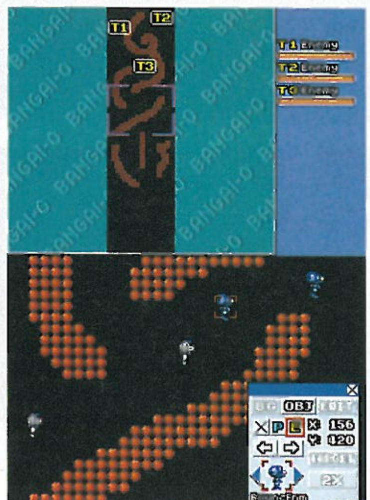


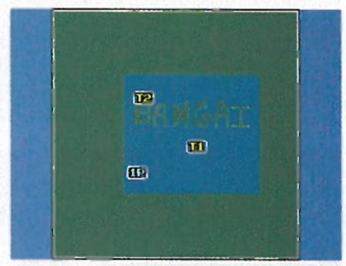
FIREWORKS EL PRIMER NIVEL EN EL MODO LIBRE ES UNA BROMA PESADA E IMPOSIBLE. MEJOR EMPEZAR POR OTRO LADO_



EDITANDO

El stylus de tu **DS** sólo se usará con el sencillísimo editor de niveles. Cada mapa ha de tener al menos un objetivo -que puede ser cualquier tipo de enemigo-, y a ***Bangai-O***. El resto ya es cosa del jugador: hay elementos indestructibles con los que hacer mapeado -un par, todo es bastante austero-, objetos explosivos que el propio juego enseña a usar como puzzles y una decena de tipos de enemigo cuyo número puede ser infinito.





Conviene tener muy en cuenta que todos estos mapas están abiertos desde el principio. Si la primera pantalla se le atasca al jugador porque le lanza mil misiles en dos segundos, pues se cambia. Y aquí empiezan las sorpresas.

¿Qué es un "género"?

La mecánica de ***Bangai-O*** es simple: en cada pantalla se seleccionan dos armas principales y dos superarmas, a elegir entre disparos que rebotan, eligen su objetivo, armas cuerpo a cuerpo.... Las combinaciones de ellas, el movimiento del robot y el hecho de que las superarmas son más efectivas dependiendo del peligro al que se exponga al usarlas rematan el asunto. Con estos mimbres, comienza el *show* de los mapas, casi minijuegos autónomos. Hay mapas de disparos y cientos de enemigos, de elementos que explotan, de puzzles tipo *Tetris*, de carreras contra una mecha explosiva, de homenajes a *R-Type* y a *Pac-Man*, de intensa concentración a lo *Shoko-Ban*, de jugar al béisbol, o al fútbol... Y todo con los elementos antes mencionados y disponibles en el editor desde el primer momento. Para rematar, cada mapa puede editarse según se juega, o activar los *cheats* para descubrir la manera de pasarlo...

Nada de esto es baladí teniendo en cuenta que hay, fácilmente, unos doscientos mapas, y que la variedad de cada uno hace preguntarse eso: ¿qué es un género? ¿Es ***Bangai-O*** un juego de tiros porque el protagonista dispara? ¿Es un juego de *puzzles*? ¿Es de carreras? Parece increíble lo que ha hecho **Treasure** con el diseño de niveles. Y más todavía con el editor. Cualquier mapa diseñado se transmite de forma muy simple: se codifica como un pequeño archivo de audio costroso -muy al estilo de las cintas de la era **Spectrum**- y, para recibirlo, sólo hace falta acercarlo al micrófono de la consola. En **YouTube** ya se están viendo auténticas maravillas, cuya pista de audio es el mapa. Sólo hay que acercar la consola a los *speakers* (mejor con cascos) y ya está. Un método innovador y nostálgico, para un juego tan rompedor como retro.

VEHÍCULOS Roba el oro de las casas, las armas de los enemigos y, ya que te pones, cualquier vehículo que te encuentres.

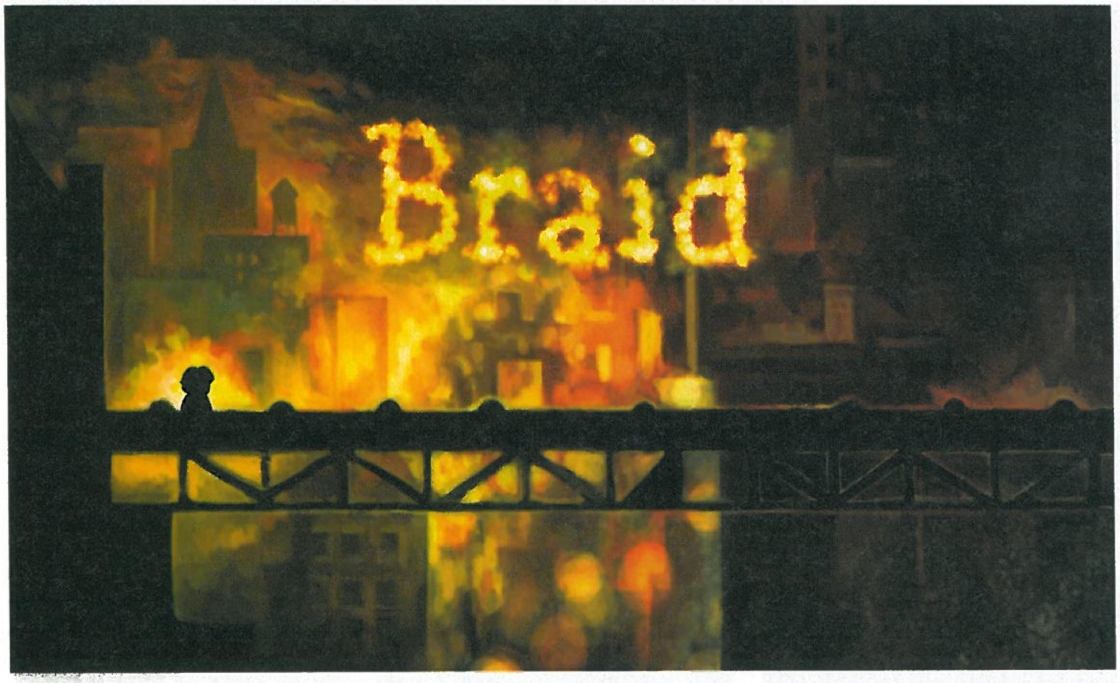


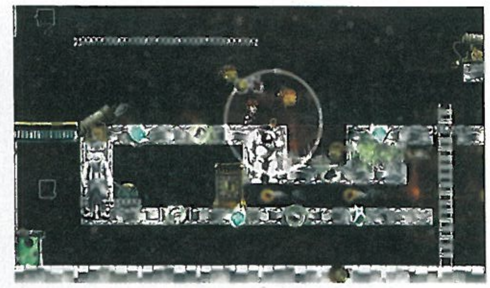
¿POR QUÉ UN ROBOT GIGANTE? ¡PORQUE MOLA! NO HAY MEJOR JUSTIFICANTE

CONCLUYENDO

¿Amor masoca o Touch Generations pasado de rosca? Un poco de todo. Bangai-O combina todos los elementos que hacen grande a un videojuego y se los escupe a la cara, uno a uno y de forma didáctica, al jugador actual. Yo lo pondría obligatorio en cualquier curso de diseño.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	NINTENDO DS GLOBAL
8,0	8,5	9,9	9,6	9,0

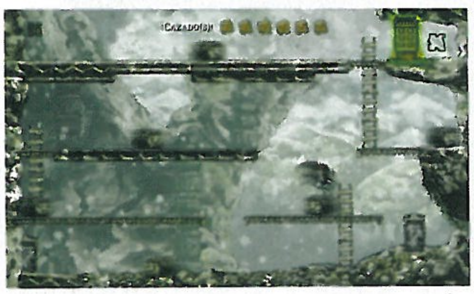




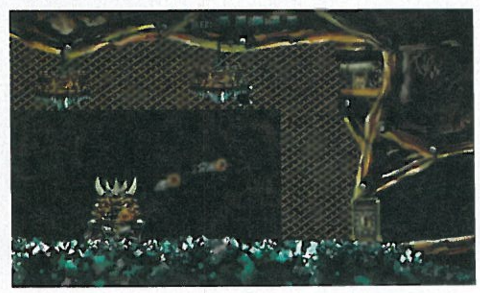
GUÍA OFICIAL: NO USAR GUÍA

Así de seco se muestra Blow en «la guía oficial. del juego». Y hay que hacerle mucho caso, no sólo porque el juego sea corto, sino porque resolver por uno mismo los puzzles más dífici-les proporciona una satisfacción inexplicable. Ni en la ciencia fic-ción más retorcida se había con-cebido el tiempo como en *Braid*.







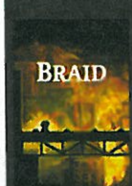


_DR. BOIFFARD

BRAID

CUANDO LA INNOVACIÓN EN LA INDUSTRIA PARECÍA SECUESTRADA POR LA FÍSICA Y LOS EFECTOS GRÁFICOS ULTRARREALISTAS, LLEGA JONATHAN BLOW Y ARMA LA MARIMORENA A BASE DE INGENIO

100°



BRAID (360)



PASSAGE (PC)



ICO (PS2)

0°

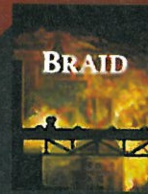
A quienes pudimos jugar a ***Braid*** bastante antes de su lanzamiento no nos sorprende en absoluto el revuelo que ha armado en la Red tan sólo unas horas después de salir al mercado. A los papanatas de algunos medios especializados que no hace falta nombrar el juego les ha pillado por sorpresa, pero el título de **Jonathan Blow** era uno de los más esperados del mundillo independiente desde hace ya tiempo. El juego ganó el premio al mejor diseño en el **Independent Games Festival** de 2006 -hace más de dos años-, y su autor lleva siendo desde hace bastante tiempo una de las voces más activas en torno a la innovación en la industria, y también uno de los diseñadores que reclaman con más fuerza un *status* artístico para los videojuegos. Pero a diferencia de otros, que intentan vendernos la moto del arte a través de las mismas mecánicas de siempre disfrazadas bajo temáticas pretenciosas, **Jonathan Blow** reclama la condición artística a través de la propia naturaleza del videojuego: el *gameplay*. Como debe ser. Y efectivamente, con ***Braid*** **Jonathan Blow** alcanza unas cotas de profundidad metafórica a las que nadie antes se había propuesto llegar en un videojuego.

El precio de ser independiente

Aunque en los créditos del juego aparecen unos pocos nombres más, la mayor parte del desarrollo de la versión comercial de ***Braid*** ha sido obra de tan sólo dos personas: el propio **Jonathan Blow** a cargo del diseño, la programación y la producción, y el joven artista **David Hellman** a los pinceles. Sacar adelante un juego comercial con un equipo tan pequeño es una verdadera proeza en estos tiempos que corren, pero en el caso de ***Braid*** realmente llega a ser una hazaña heroica: la financiación del juego, con los riesgos que implica, ha salido íntegramente del bolsillo de **Jonathan Blow**, y no hablamos precisamente de calderilla.

Siendo conscientes de esto, llega a dar verdadera vergüenza ajena la actitud de mucha gente con el precio del juego. Hasta en *Penny Arcade* le han dedicado una viñeta al asunto. ¿Es demasiado 1200 puntos por un juego tan corto? Para muchos, que opinan sin haber jugado, parece que sí lo es. Es obvio que ***Braid*** es uno de los juegos más caros de **Live Arcade**, pero lo cierto es que, sin establecer comparaciones con el resto del catálogo, sigue siendo un título muy asequible, y sigue siendo una compra obligada por poco que dure, ya que pocos juegos logran tocar la fibra sensible como lo hace ***Braid***. Pero es que además, el señor **Blow** bien se merece no sólo ya ganar dinero con su juego, sino directamente, recuperar el dinero invertido en él.

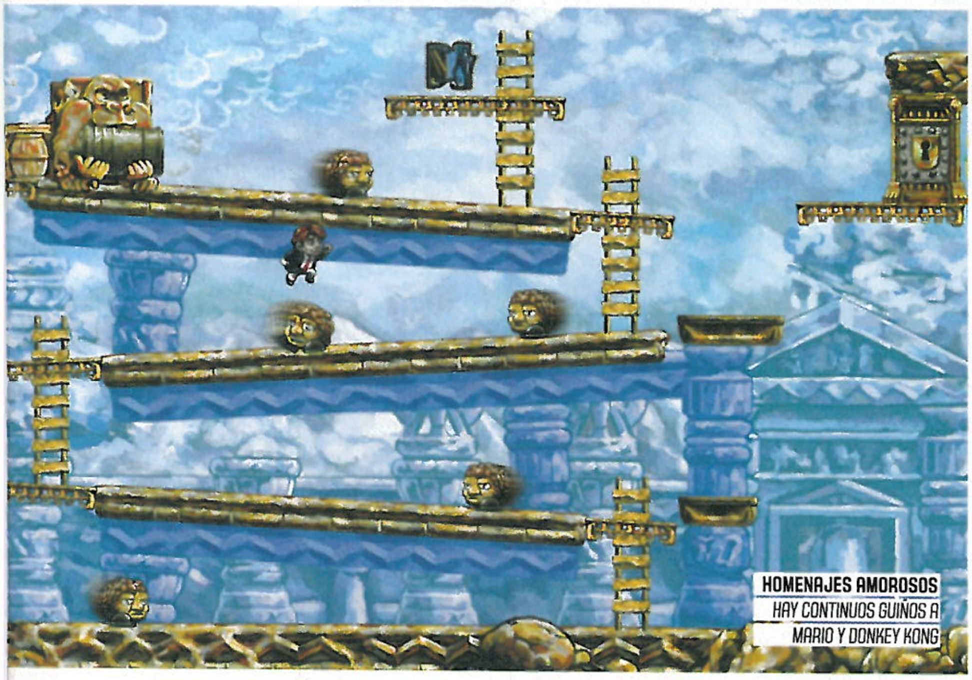
Desgraciadamente, la gente no sabe diferenciar aún entre un juego antiguo y uno recién desarrollado, empezando por **Microsoft**, que no los separa claramente en el catálogo. Sin embargo, las consecuencias entre pagar por unos u otros sí que importa, ya que de las ventas de un juego como ***Braid*** depende un nuevo desarrollo, mientras que los juegos antiguos llevan décadas amortizados y su conversión apenas cuesta dinero. Ésos son los juegos realmente caros.



_GÉNERO PUZZLE/PLATAFORMAS
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA NUMBER NONE
_DESARROLLADOR NUMBER NONE
_DISTRIBUYE MICROSOFT LIVE ARCADE
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB HTTP://WWW.BRAID-GAME.COM/







HOMENAJES AMOROSOS
HAY CONTINUOS GUIÑOS A MARIO Y DONKEY KONG









Manipulando la naturaleza del tiempo

El aspecto de ***Braid*** es el de un juego de plataformas de la vieja escuela, e incluso hace continuos homenajes a los dos clásicos del género por excelencia, *Super Mario Bros.* y *Donkey Kong*. Sin embargo, el plataformeo en ***Braid*** es una mera carcasa bajo la que reside uno de los juegos de *puzzles* más originales de la historia. Al igual que *Portal* no es un FPS al uso, ***Braid*** tampoco es un plataformas convencional: la muerte del jugador es imposible gracias a la posibilidad de rebobinar, y llegar hasta el final de las fases resulta completamente trivial.

NO HAY PUZZLES DE RELLENO: EL JUEGO DURA LO QUE TIENE QUE DURAR. IGUAL QUE PORTAL

La verdadera gracia del juego reside en recoger las piezas de distintos *puzzles* -uno por cada mundo- manipulando para ello el flujo del tiempo. De hecho, son bastantes las similitudes entre *Portal* y ***Braid*** pese a estar aparentemente a años luz el uno del otro. Ambos juegos distorsionan las leyes físicas de un modo que sólo en un videojuego se puede lograr, uno el espacio y el otro el tiempo. También comparten la gran decisión -que no todo el mundo sabe apreciar- de no meter *puzzles* de relleno, haciendo que el juego dure lo que tenga que durar. Aunque la manipulación temporal ya había sido utilizada previamente en títulos como *Prince of Persia: Sands of Time* o *Timeshift*, en ***Braid*** este aspecto no es una habilidad extra infrautilizada, y se convierte en la columna vertebral del juego. Y es que comparar la manipulación temporal de estos títulos con la de ***Braid*** es como comparar la manipulación espacial de *Prey* con la de *Portal*: no es que la comparación no tenga fundamento, sino que llega a resultar ridícula.

Tomando como inspiración el libro Las *Ciudades Invisibles* de **Italo Calvino** (una novela que nada en lo metafísico, donde la existencia se comporta de un modo diferente según el lugar) el genio de **Blow** establece un comportamiento diferente para el tiempo en cada mundo del juego. Así, en el primero de los mundos se introduce la habilidad básica del juego, rebobinar, y en el segundo se introduce otro aspecto del diseño que se repetirá en los siguientes mundos: un aureola de color verde que rodea a ciertos elementos y que señala que se comportan de modo independiente al rebobinado. En el siguiente mundo, que supone el primer impacto serio que propina ***Braid*** a nuestros cerebros, el tiempo se comporta según el movimiento del personaje: hacia adelante el tiempo ➲

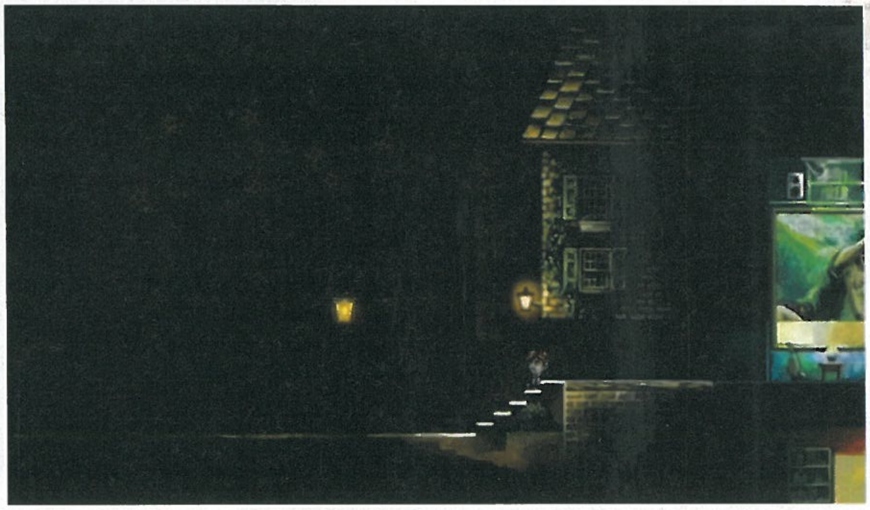
EL ARTE DE DAVID HELLMAN

Aunque las capturas no hacen justicia a la impresionante belleza pictórica que alcanza el juego en movimiento, el apartado artístico es sin duda uno de sus aspectos más originales y personales. David Hellman, el responsable del arte, es también coautor del genial cómic *on-line A lesson is learned but the damage is irreversible*, lectura obligada para todos aquellos que conozcan la lengua de Shakespeare.









HUEVO DE PASCUA

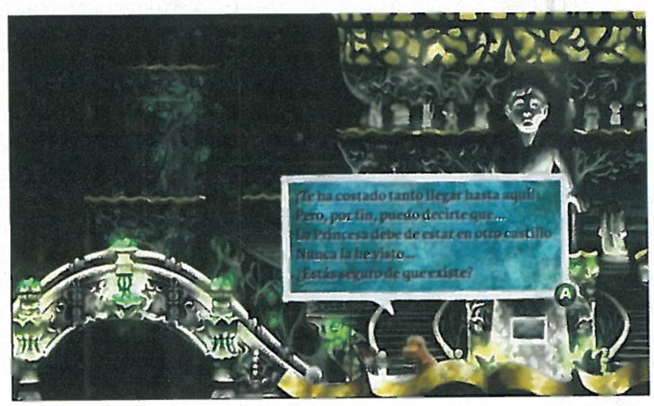
Aunque algunos puzzles pueden dar verdaderos quebraderos de cabeza, ***Braid*** no resulta excesivamente largo. Para los que tengan ganas de más, existe la posibilidad de buscar por los mundos las estrellas de la constelación de Andrómeda, que aparece en la fase inicial del juego.



avanza, y hacia atrás el tiempo retrocede, lo que establece nuevas formas de plantear los puzles. Y lo hace incluso con un descaro tremendo, repitiendo uno de los *puzzles* del primer mundo (titulado *¡A cazar!*) que, bajo las nuevas reglas temporales, requiere una solución completamente distinta. El cuarto mundo nos da la posibilidad de dejar un anillo en el suelo, lo que ralentiza todo lo que pilla a su alrededor y, otra vez más, el juego se reinventa a sí mismo con nuevos *puzzles* con los que estrujarnos el cerebro. Pero lo que sin duda es la mayor genialidad de ***Braid*** viene en el penúltimo mundo: tras rebobinar ,el personaje se desdobla repitiendo todo lo rebobinado, estableciéndose un nuevo marco de reglas para algunos de los *puzzles* más ingeniosos que se han concebido nunca.

La historia de ***Braid*** es otro de los aspectos del juego que lo convierten en algo único, aunque resulte relativamente prescindible para disfrutar de la absoluta genialidad de su diseño. En uno de tantos guiños a *Super Mario*, el argumento gira en torno a rescatar a una princesa, y se va mostrando a través de unos textos, intimistas y desconcertantes, que van introduciendo los distintos mundos. Ya desde el principio, ***Braid*** retuerce la trama clásica de los plataformas para convertir el rescate de la princesa en un metáfora acerca de las relaciones, la obsesión y la vida, para acabar el juego con uno de los finales más profundos que se hayan visto jamás en un videojuego. En el mundo que cierra el juego, el tiempo va completamente hacia atrás, y resulta bastante trivial ya que no hay piezas de *puzzle* que recoger. Accesible una vez completados todos los demás, se nos abre paso hasta el impactante e incomprendido epílogo del juego. Cuesta digerir su significado, y muchos ni siquiera lo harán. Pero si uno se fija lo suficiente, se da cuenta que todo encaja. Una vez más. Y se descubre que, con ***Braid***, los videojuegos han empezado a filosofar.

Braid es tan corto porque quiere ser perfecto. Y lo logra. Un título arriesgado e innovador. Aún a quienes el apartado artístico no les guste o para quienes no entiendan sus metafóras, es compra obligada. Una obra maestra.



EL ÚLTIMO MUNDO TIENE ALGUNOS DE LOS PUZZLES MÁS INGENIOSOS QUE SE HAN CONCEBIDO NUNCA

CONCLUYENDO

Uno de los juegos más bellos, profundos y fascinantes de los últimos años. Y gracias a su brevedad, sin pizca de relleno. Es más que imprescindible: tener una Xbox 360 y no jugarlo debería ser un delito.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360	GLOBAL
9,8	9,5	9,8	7,5		9,7



_GÉNERO MATAMARCIANOS RESURRECTO
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA NAMCO BANDAI
_DESARROLLADOR NAMCO BANDAI
_DISTRIBUYE NAMCO BANDAI
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB HTTP://XBOX.COM/ES-ES/GAMES/

100°



GEOMETRY WARS (XBOX 360)



GALAGA LEGIONS (XBOX 360)



GALAGA (XBOX 360)

0°

_CHAIKO

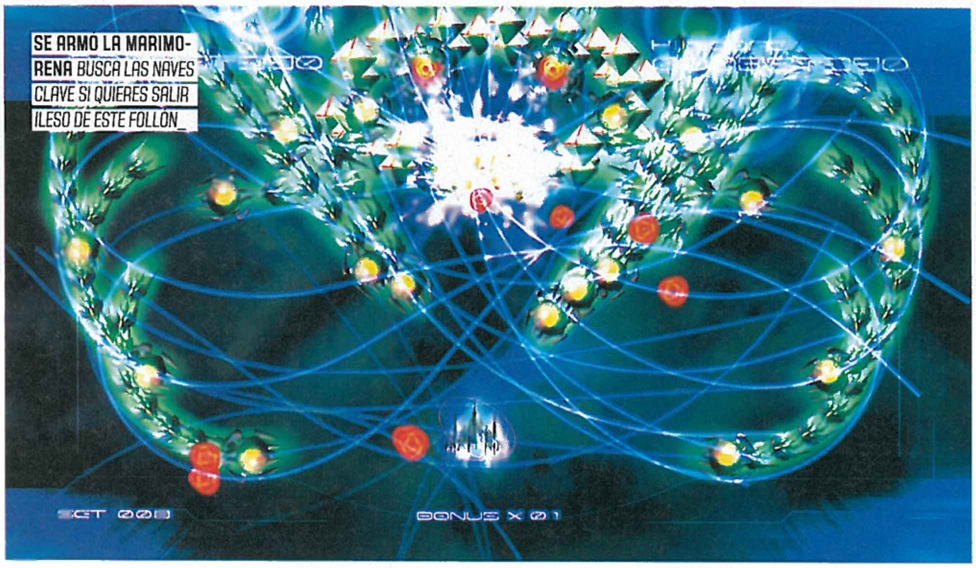
GALAGA LEGIONS

HA PASADO LA FRIOLERA DE VEINTISIETE AÑOS DESDE QUE GALAGA ARRASASE EN LOS SALONES RECREATIVOS. ¿ESTARÁ ESTA SECUELA A LA ALTURA DE LA LEYENDA?

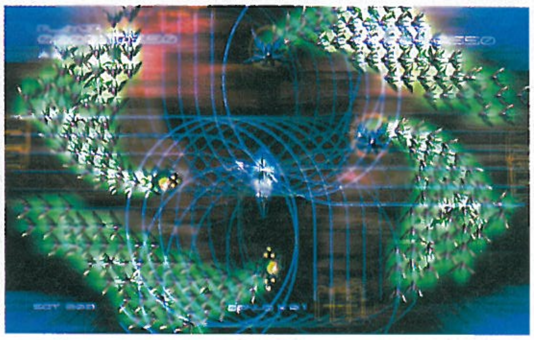
Siendo estrictos, ésta no es la primera secuela de *Galaga*, ya que entre medias se encuentran *Gaplus*, también conocido como *Galaga 3*, de 1984 (el 3 del título es una confusión que viene dada por el hecho de que *Galaga* es la secuela de *Galaxian*, de 1979), y *Galaga '88* (1987).

Sin embargo ***Galaga Legions*** llega como secuela espiritual de aquel *Galaga* de 1981 que ya visitó **360** hace dos años con una conversión *pixel perfect*. Aunque recibido con escepticismo por la vieja guardia, lo cierto es que **Namco Bandai** ha hecho un gran trabajo con esta entrega, y lo ha hecho por partida doble: por un lado conservan prácticamente intacto el espíritu de arcade clásico que impregna al *Galaga* original, y por otro han creado un juego a la altura de los tiempos. No es de extrañar, ya que ***Galaga Legions*** ha sido desarrollado por el mismo equipo que se enfrentó, con éxito al reto de resucitar nada menos que a *Pac-Man* con *Pac-Man Championship Edition*. ***Galaga Legions*** ofrece una experiencia para un solo jugador, aunque en este caso se divide en dos Modos de juego principales. Por un lado está el Modo Aventura, con el que hay que recorrer y sobrevivir a los cinco mundos que forman el juego, y por otro el Modo Campeonato, con el que hay que lograr la máxima puntuación posible. La única opción *on-line* es la tabla de puntuaciones.

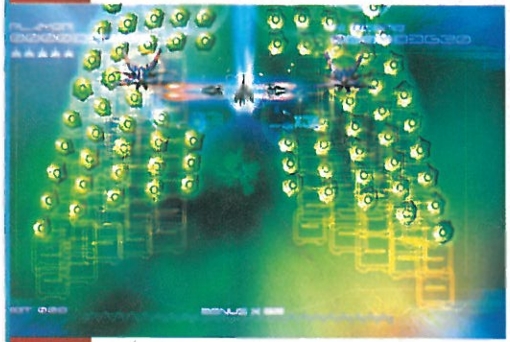
El juego básicamente consiste en acabar con las distintas oleadas de enemigos, pero en esta ocasión contamos con la ayuda de dos cañones independientes a la nave que podemos colocar donde deseemos para que disparen en distintas direcciones, en lo que es un agradable añadido estratégico. La memoria juega un papel importante para recordar por dónde aparecerá cada enemigo (aunque hay señales visuales que avisan), pero también la pericia con el *stick* derecho. Por otro lado, cada oleada cuenta con una nave principal que al eliminar destruye al resto, y es posible agregar legiones a la nuestra, que arrasan con todo a su paso. Con el delirio audiovisual que propone y una mecánica de juego enérgica y bien ejecutada, ***Galaga Legions*** es una sobresaliente secuela.

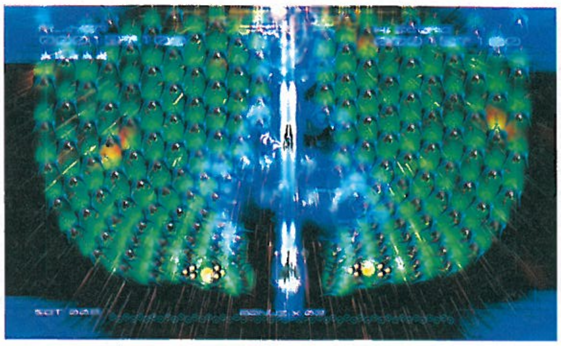


SE ARMO LA MARIMORENA BUSCA LAS NAVES CLAVE SI QUIERES SALIR ILESO DE ESTE FOLLÓN_



HE AQUÍ LA DEMOSTRACIÓN PALPABLE Y DEFINITIVA DE QUE A VECES LAS SEGUNDAS PARTES SÍ FUERON BUENAS... AUNQUE SE HAGAN ESPERAR







CONCLUYENDO

A pesar de las suspicacias que pudiese despertar su sorprendente anuncio, Galaga Legions es una más que digna secuela del clásico de Namco, con ideas frescas, una ejecución sobresaliente, y una mecánica de juego extremadamente adictiva.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 GLOBAL
8,3	8,7	8,6	8,0	8,5



DIFICULTAD LOS NIVELES AVANZADOS AÑADEN PORTALES, DIFERENTES ENEMIGOS, ESPORAS RESISTENTES Y, LA LOCURA, GRAVEDAD VARIABLE

100°



PIXEL JUNK EDEN



N+ (XBOX 360)



PATAPON (PSP)

0°

_MR WINTERS

PIXEL JUNK EDEN

LA SERIE PIXEL JUNK ENCARNA UNA DE LAS TENDENCIAS MODERNAS EN EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS QUE CON MÁS ALEGRÍA RECIBIMOS EN XTREME

Me refiero al florecimiento de títulos pequeños de mecánicas simples y originales, con acabados técnicos arriesgados y minimalistas. Ecos de la escena *indie* que se ven sólo ahora amparados por las grandes compañías, y que llegan hasta nuestras consolas serpenteando bajo la estampida perpetua de las grandes producciones, de presupuestos millonarios y cada vez más raquíticos atisbos de libertad creativa. Bajo el paraguas protector de formas de distribución baratas, como **Xbox Live** o **PSN**, vemos ahora florecer pequeñas joyas de bajo precio que, muchas veces, vencen por goleada a títulos Triple A en jugabilidad, originalidad y capacidad adictiva.

La saga *Pixel Junk*, con sus acabados gráficos a medida de las pantallas actuales de alta resolución, apuesta por mecánicas simples y, hasta este ***Eden***, de eficacia ya probada: *Racers* era una vuelta de tuerca al clásico *Super Spring*, mientras que *Monsters* reciclaba el *Tower Defense*, juego flash creado a partir de un nivel modificado de *Warcraft*. Este ***Eden***, sin embargo, parte de un concepto original que pela la mecánica del género al que pertenece, las plataformas, hasta su mismo núcleo. La aspereza de su jugabilidad rotunda y perfecta, junto a una presentación gráfica minimalista, de línea clara, como salida de la pesadilla narcótica de un diseñador gráfico, junto a una banda sonora de *techno minimal*, que en nada desmerece de un disco de **Juan Atkins** o de cualquier otro genio del sonido Detroit, ahuyentarán al jugador más perezoso y convencional, que dejará pasar uno de los títulos más divertidos, adictivos y baratos, que hemos probado recientemente.

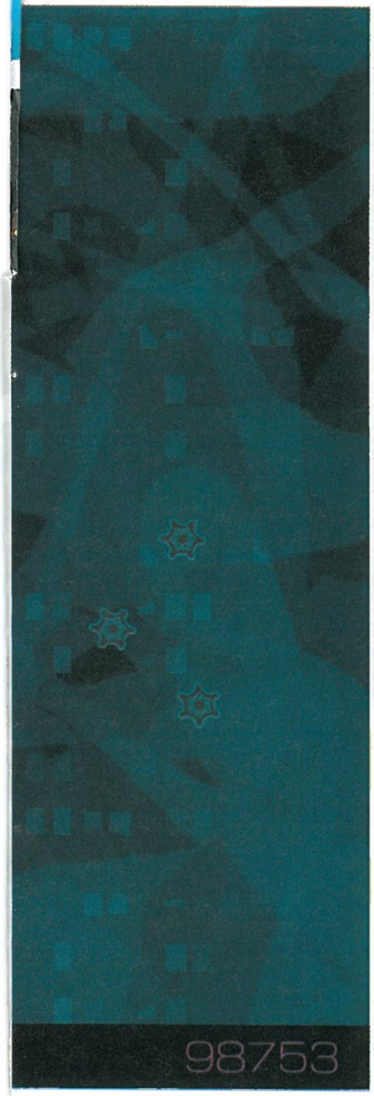
Techno. Polen. Locura.

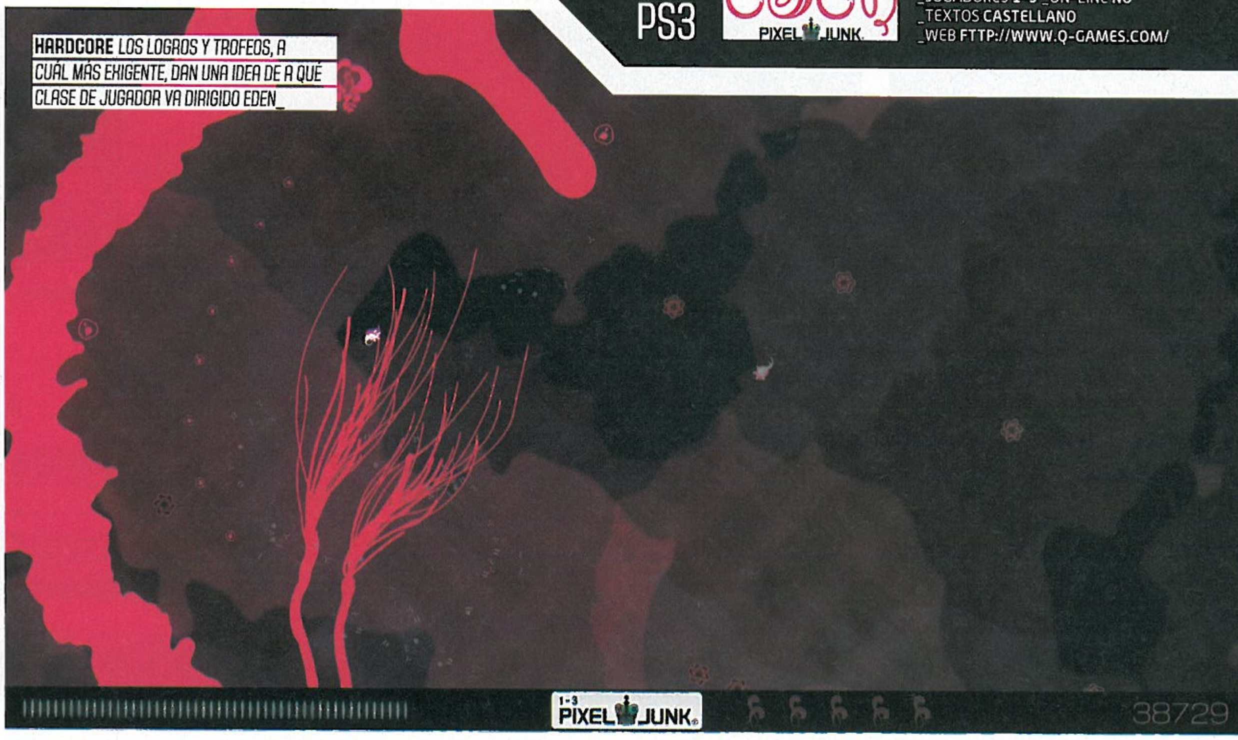
La mecánica de ***Pixel Junk: Eden*** es simple, y ratifica ese axioma que identifica a los grandes juegos: fácil de jugar, difícil de dominar. En cada uno de los diez jardines del juego deberemos manejar a un extraño ser rechoncho y saltarín cuya única libertad de movimiento es, precisamente, el salto: sólo podremos controlar la dirección de éste y, una vez en el aire, modificar levemente su trayectoria. Cada nivel está sembrado de semillas que deberemos hacer germinar rellenándolas de polen, para lo cual deberemos impactar con nuestro cuerpo (o con la cuerda de seda que nos mantiene unidos a las plantas desde las que saltamos) contra esporas cercanas, que flotan por la pantalla generadas aleatoriamente.

EDEN SE RECREA EN EL CONCEPTO NUCLEAR DEL GÉNERO: LA PRECISIÓN ABSOLUTA

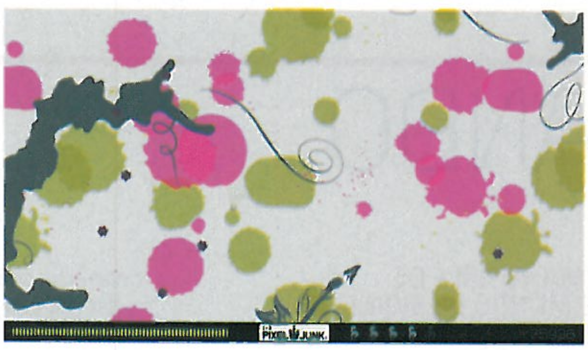
PS3

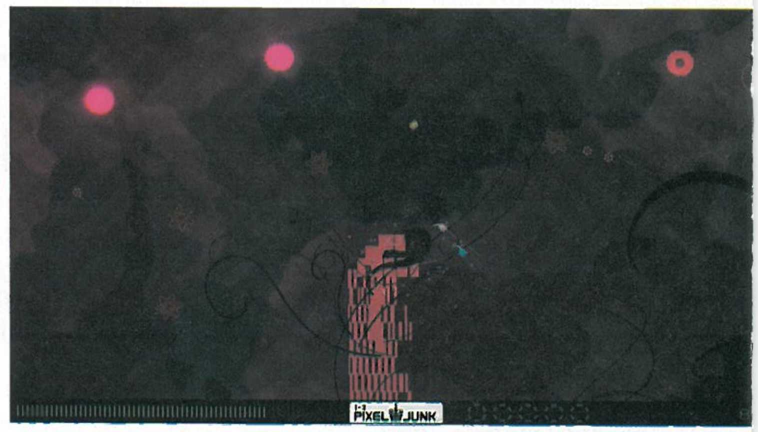
_GÉNERO PLATAFORMAS PARA HIJOS DE LA QUÍMICA
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SONY C.E.
_DESARROLLADOR Q-GAMES
_DISTRIBUYE SONY C.E.
_JUGADORES 1-3 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB FTTP://WWW.Q-GAMES.COM/





HARDCORE LOS LOGROS Y TROFEOS, A CUÁL MÁS EXIGENTE, DAN UNA IDEA DE A QUÉ CLASE DE JUGADOR VA DIRIGIDO EDEN_







Los brotes, al germinar, dan lugar a nuevas plantas por las que podremos continuar trepando, hasta llegar así a las flores-objetivo, o Spectras, que debemos recolectar para superar cada fase. La dificultad estriba en que contamos con un tiempo limitado para lograrlo: los niveles son enormes, los caminos, tortuosos, y nuestros movimientos, lentos y parsimoniosos.

Conejo volador mesmerizante

Eden se recrea en el concepto nuclear del género de las plataformas: la precisión absoluta. Todo el juego gira en torno al control milimétrico de nuestros saltos y movimientos: un error de cálculo nos hará perder un tiempo precioso que necesitaremos para superar la fase. La aparente sencillez en el manejo oculta el alto grado de perfeccionamiento imprescindible para superar las fases avanzadas: utilizaremos el impulso centrífugo que nos proporciona la seda de unión con las plantas, al girar en molinillo, para alcanzar alturas inaccesibles al salto simple; combinaremos brotes y combos de esporas para obtener tiempo adicional; aprenderemos a rebotar desde gran altura contra las zonas sólidas... Observar a un experto jugando a ***Eden*** es una experiencia estética tan hipnótica como un ninja afeitándose: la armonía de una coreografía de suaves y cadenciosos saltos e impulsos en continua sucesión, perfectamente calculados, que llenan la pantalla de nubes de polen bajo una banda sonora de *techno* minimalista.

El secreto de ***Eden*** reside en que su ritmo lento y cadencioso es, al mismo tiempo, absolutamente frenético: el espectador poco atento puede creer que el juego es lento, pero al jugador, al que se le exige precisión sin error, se le mantiene en tensión como no logra hacerlo el más frenético de los *shooters*.

TRES SON MULTITUD Hasta tres jugadores pueden participar simultáneamente en las pesadillas polinizadoras de Eden, colaborando para recolectar polen, chocando unos con otros y compitiendo al mismo tiempo por obtener la máxima puntuación_

CONCLUYENDO

Una mecánica original e insoportablemente adictiva y un acabado artístico digno de elogio dan como resultado el título más redondo de la saga Pixel Junk. Uno de los mejores y más puros plataformas que hemos visto.

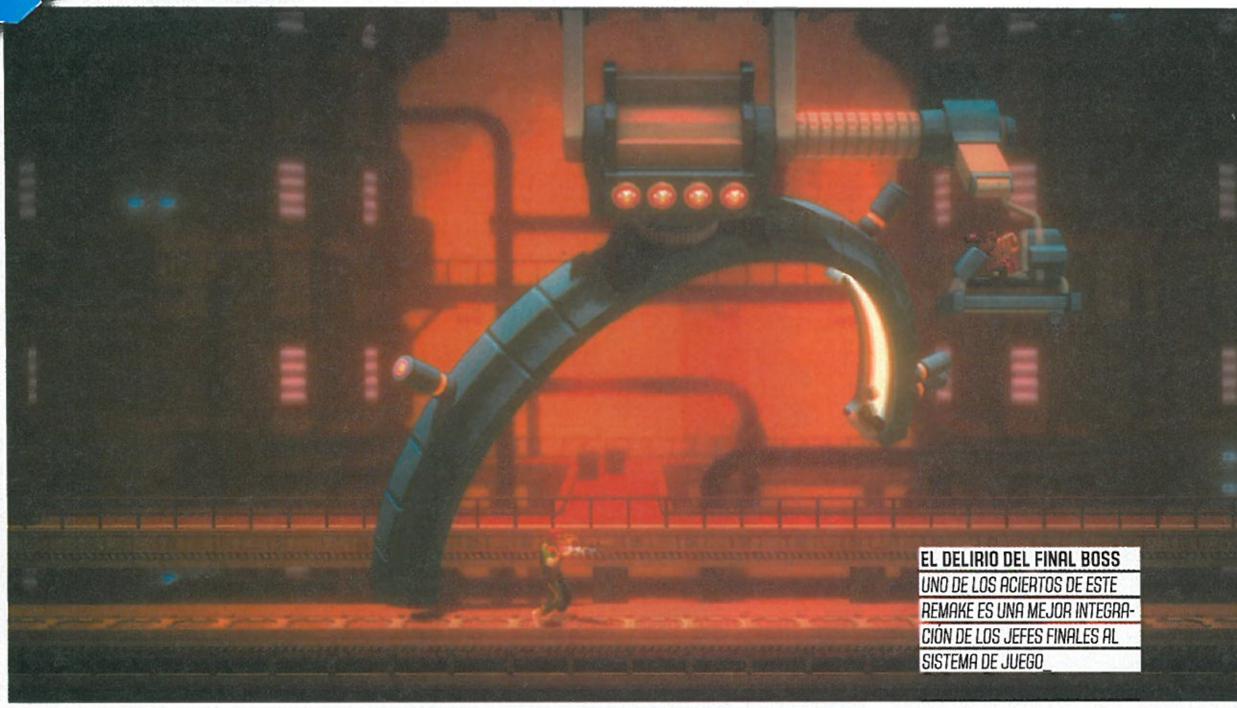
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3	GLOBAL
8,1	8,2	8,9	7,8		8,7



LA VIEJA ESCUELA Plataformas, brazos biónicos, y montones de armas distintas en un juego que pondrá a prueba tu habilidad y paciencia.



ASÚMELO YA Ni en la zona más elevada de cada nivel encontrarás la paz. El enemigo no conoce la palabra «tregua».



EL DELIRIO DEL FINAL BOSS UNO DE LOS ACIERTOS DE ESTE REMAKE ES UNA MEJOR INTEGRACIÓN DE LOS JEFES FINALES AL SISTEMA DE JUEGO_

_CHAIKO

BIONIC COMMANDO
REARMED



CAPCOM PRESENTA LA MEJOR FORMA POSIBLE DE INTRODUCIRSE EN EL APASIONANTE MUNDO DE BIONIC COMMANDO: ACCIÓN, PLATAFORMAS, Y SENTIDO DEL HUMOR.

A priori parecía un simple artefacto promocional más de cara al futuro regreso de la franquicia en forma de juego tridimensional a lo largo de 2009. Incluso podía parecer una herejía en toda regla tomar un juego clásico y hacer una nueva versión, algo que ya ha ocurrido antes con resultados desiguales. Sin embargo **Grin**, trabajando bajo la atenta mirada y el apoyo técnico de **Capcom**, han logrado crear uno de los juegos más notables disponibles para **Xbox Live Arcade** y **PSN**. ***Bionic Commando Rearmed*** toma como base no el clásico arcade lanzado por **Capcom** en 1987, si no su posterior reimaginación para **NES** en 1988, un juego mucho más completo y satisfactorio.

Para empezar, ***Bionic Commando Rearmed*** propone un *remake* del juego original calcando el sistema de juego y el diseño de los mapas originales, no sólo inspirándose vagamente en él. La música es otro de los aspectos conservados del juego de **NES**, es prácticamente una réplica de la banda sonora creada por **Capcom** en 1988, pero con unos aires electrónicos renovados para la ocasión. La revisitación y refinado de los elementos técnicos del juego original están muy bien, pero ¿qué ofrece ***Bionic Commando Rearmed***? En pocas palabras, una de las mejores propuestas dentro de los juegos descargables de las consolas grandes: el contenido que ofrece es tan elevado y de tal calidad que **Capcom** podría haberlo vendido como un juego físico más y poca gente se habría quejado. Además, a la ya enorme cantidad de niveles del juego original se añade un nuevo y mastodóntico nivel final.

CUALQUIER BUEN CONOCEDOR DEL ORIGINAL SE EMOCIONARÁ CON LA FIDELIDAD DE ESTA VERSIÓN

Un juego completo

La misión principal en ***Bionic Commando Rearmed*** es el rescate del protagonista del ***Bionic Commando*** original, utilizando al que será protagonista de la nueva entrega tridimensional. Así, el juego cumple con un doble propósito: por un lado es una presentación de la saga para las nuevas generaciones, y por otro un jugoso aperitivo antes del plato principal, también cocinado por **Grin**.

Rearmed conserva prácticamente intacta la mecánica del original: no existe un botón de salto a pesar de las numerosas plataformas. En su lugar el jugador debe aprender a controlar el brazo biónico para moverse por los niveles. El brazo también sirve para agarrar barriles o enemigos y lanzarlos por los aires, e incluso para detener las balas. Un aspecto mejorado respecto al original son los jefes finales, ahora mejor pensados para aprovechar el brazo biónico y el entorno, suponiendo un estimulo mucho mayor.

La estructura más o menos libre del original se conserva, y el jugador puede moverse por el mapa y visitar las bases enemigas que considere oportunas dentro de ciertos límites (no se puede visitar una cueva sin bengalas o ciertas zonas sin llaves concretas, por ejemplo). Completando el juego hay diversas opciones multijugador, aunque lamentablemente no son *on-line*, ni tan siquiera para interconexión local, sino para disfrutar en una misma consola. La más sencilla de todas es la opción de Modo Cooperativo, en la que ambos jugadores comparten la misma superficie de pantalla salvo que se separen demasiado,. El juego adapta la dificultad y la IA de los enemigos a esta opción no especialmente atractiva. Por otro lado, hay Modos para cuatro jugadores simultáneos en una misma pantalla, entre las que cabe destacar una suerte de *Super Smash Bros.* pasado por el filtro de ***Bionic Commando***, en el que gana el que consigue expulsar al resto de las plataformas. También se incluye una extensa base de datos a completar, y una larga serie de retos acrobáticos con sus propias recompensas. Bueno, complejo, y duradero.

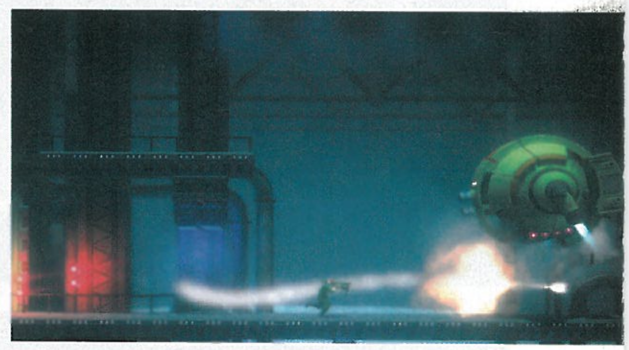
PS3 • XBOX 360



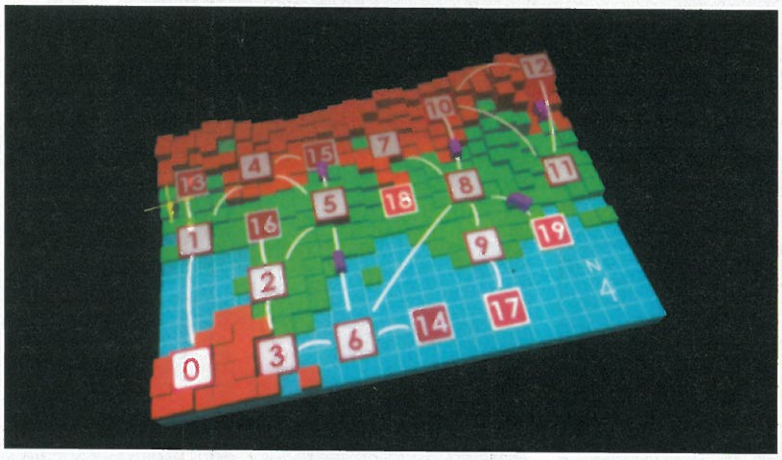
_GÉNERO **BALANCEO HIPERVITAMINADO**
_PAÍS **SUECIA** _COMPAÑÍA **CAPCOM**
_DESARROLLADOR **GRIN/CAPCOM**
_DISTRIBUYE **CAPCOM**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO/INGLÉS**
_WEB **HTTP://WWW.BIONICCOMMANDO.COM/**







ESPIONAJE Contacta con el oficial al mando, y espía al enemigo para conocer el punto débil del jefe. Pero cuidado con fallar en el hackeo...



CUIDADO CON EL PERRO Evita los camiones enemigos en la pantalla del mapa o tendrás que combatir contra ellos.



CUESTIÓN DE CARISMA Humor histriónico, caras desencajadas y dialogos absurdos. Inolvidable.

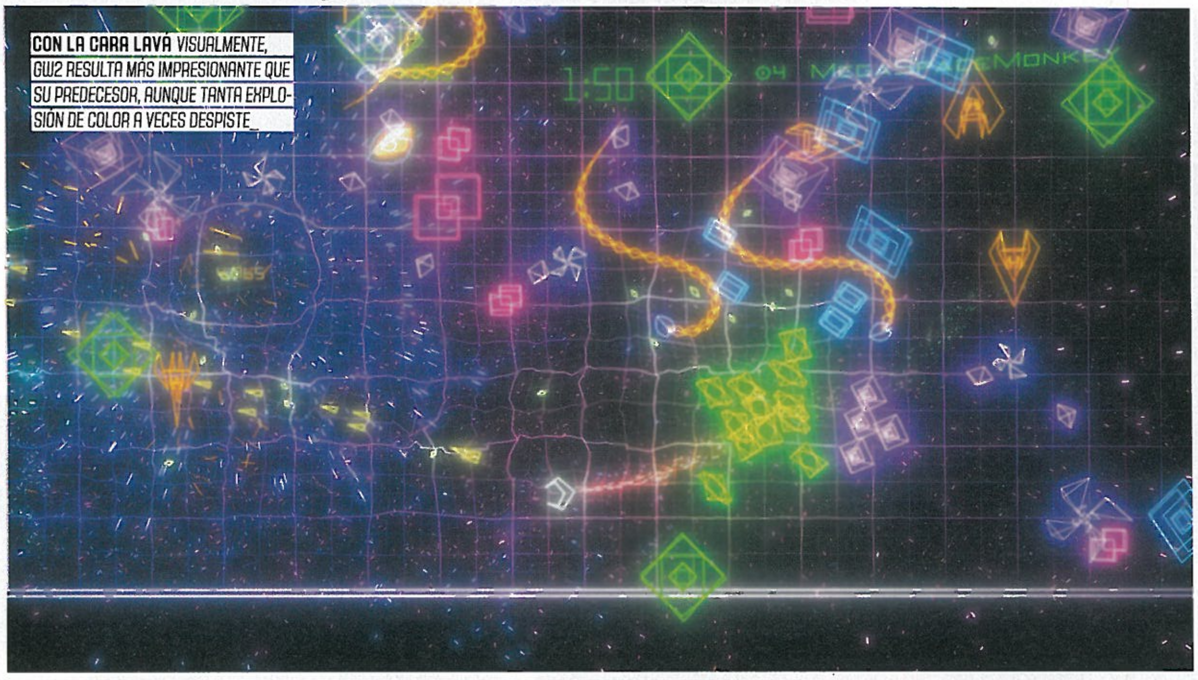


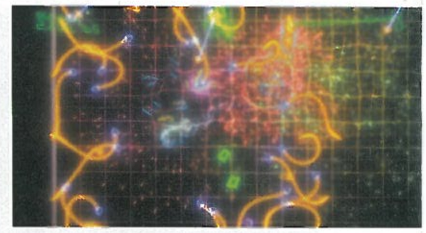
TE LO ADVERTIMOS...
SI EN EL MAPA TOPAS CON UN CAÑÓN, TENDRÁS QUE ATERRIZAR E IR A PIE HASTA ACABAR CON EL CAÑÓN ANTIAEREO_

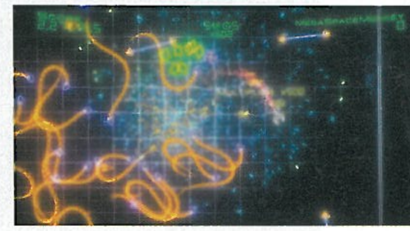
CONCLUYENDO

Todo un homenaje a un juego y una época pasada y que, sin embargo no resulta en absoluto caduco, mejorando y actualizando todo aquello que lo requería. Ojalá todos los vistazos al pasado fueran como éste.

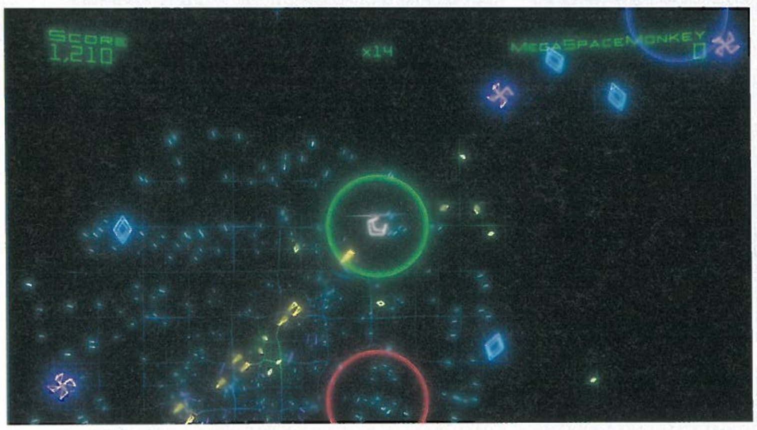
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 / XBOX 360	GLOBAL
9,0	9,0	9,0	8,6		9,0

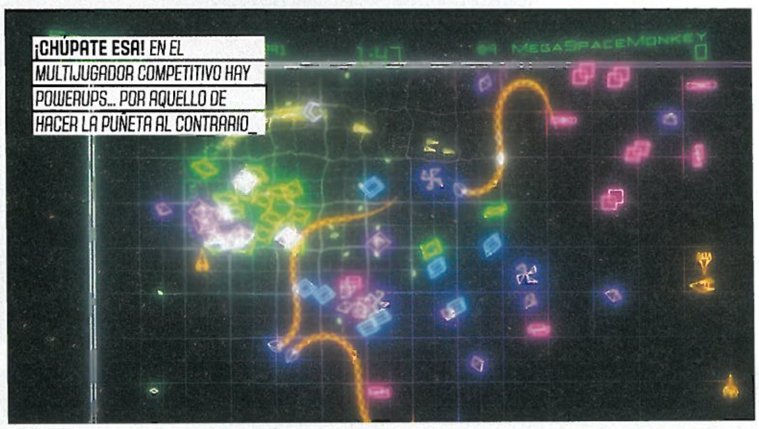

CON LA CARA LAVÁ VISUALMENTE, GW2 RESULTA MÁS IMPRESIONANTE QUE SU PREDECESOR, AUNQUE TANTA EXPLOSIÓN DE COLOR A VECES DESPISTE_





¿CÓMO MEJORAR GEOMETRY WARS? DIVERSIFICANDO




¡CHÚPATE ESA! EN EL MULTIJUGADOR COMPETITIVO HAY POWERUPS... POR AQUELLO DE HACER LA PUÑETA AL CONTRARIO_


GEOMETRY WARS RETRO EVOLVED 2


GEOMETRY WARS RETRO EVOLVED


GEOMETRY WARS GALAXIES

100° · 0°

_STAN BY

GEOMETRY WARS
RETRO EVOLVED 2

DESPUÉS DEL EXPERIMENTO IRREGULAR QUE SUPUSO EL GALAXIES PARA WII, BIZARRE CREA LA JOYA DE LA CORONA DE XBOX LIVE... OTRA VEZ

A mí me vais a perdonar, pero es que eso de apuntar con el *wiimote* nunca me ha gustado demasiado, y menos en un matamarcianos de mecánica multidireccional como *Geometry Wars*. La precisión es muchísimo más difícil de afilar, y, temas de control aparte, a pesar de unas cuantas grandes ideas, *Galaxies* debería haber sido mejor (otro cantar es la estupenda versión para **DS**).

Afortunadamente, esas buenas ideas no han caído en saco roto, y a la hora de emprender la difícil tarea de crear una secuela a la altura del primer *Geometry Wars* para **Xbox Live Arcade**, **Bizarre** ha reciclado unas cuantas. Precisamente, las que a los nostálgicos de otros tiempos de arcades puñeteros van a poner más nerviositos.

¿Geometría menos implacable?

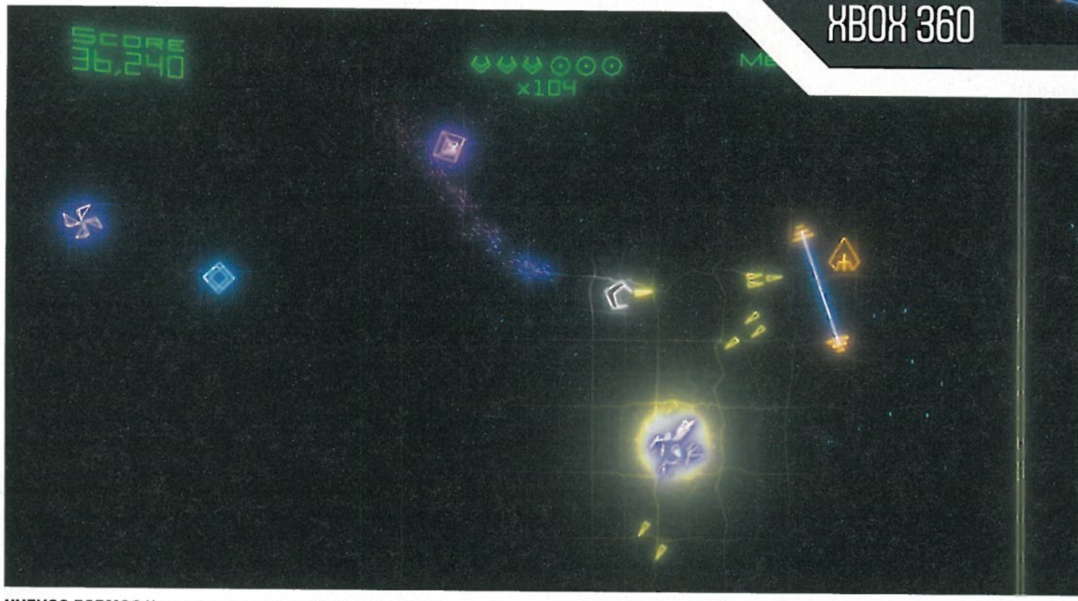
Lo primero que hay que destacar como profundamente diferente -aunque parezca un cambio sutil- del primer *Geometry Wars* es la presencia (o permanencia desde *Galaxies*) de los Geomes, esas partículas que dejan atrás los enemigos muertos y que son las que hacen aumentar el multiplicador de puntos. Efectivamente, la construcción del combo a base de liquidar enemigos y mantenerse con vida se ha perdido en ***Retro Evolved 2***. Ahora, morir no supone perder el multiplicador, como tampoco lanzar una bomba (que, además, aunque no dé puntos por los enemigos eliminados, sí deja en pantalla los Geomes correspondientes, con lo que su utilidad es casi más táctica que de mera supervivencia). Esto quiere decir que una buena puntuación se basa en el equilibrio entre supervivencia y ataque: en lugar de mantenerse con vida, como en *Geometry Wars* (que no era poco, no se me entienda mal), aquí hay que perseguir Geomes. La cosecha de agujeros negros, tan importante antes, lo es algo menos aquí, aunque con multiplicadores en cifras de cientos y, aún, miles, la recompensa de éstos es más que jugosa.

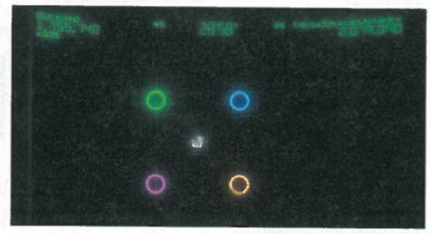
A causa de este cambio profundo en la mecánica se nota, por tanto, al menos numéricamente, cierta permisividad con el jugador. Esto es, en el Modo Evolved. Porque ***Geometry***

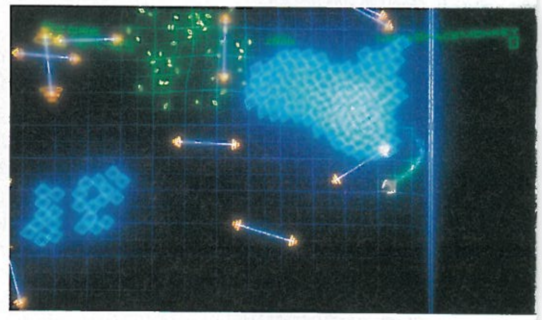


XBOX 360

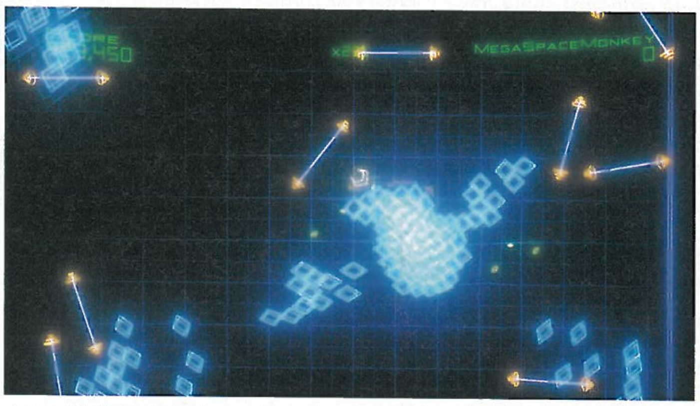
_GÉNERO **PANDILOCURA GALÁCTICA**
_PAÍS **REINO UNIDO** _COMPAÑÍA **ACTIVISION**
_DESARROLLADOR **BIZARRE CREATIONS**
_DISTRIBUYE **MICROSOFT**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.BIZARRECREATIONS.COM**



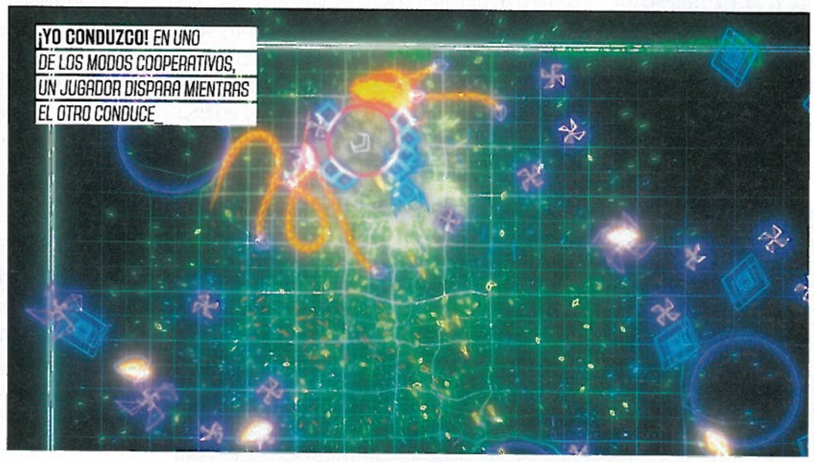




NUEVAS FORMAS Hay varios tipos de enemigo nuevos. En Xtreme adoramos esas navecitas con que te estrellas sin darte ni cuenta, y las portezuelas que rebotan los disparos (hay un logro al respecto) y revientan todo bicho adyacente al atravesarlas; son un auténtico salvapapeletas.



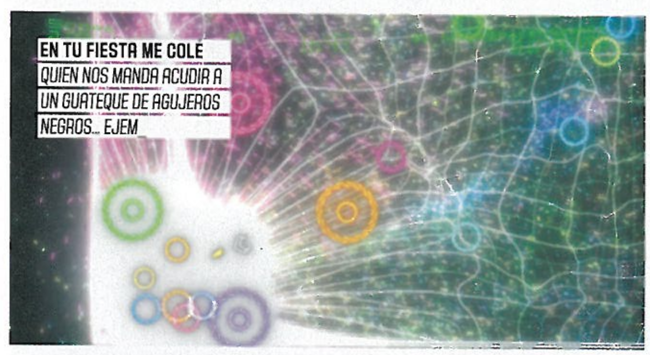
NUESTROS FAVORITOS Aunque echamos de menos el Modo tradicional, Modos como Pacifism suplen su carencia. No es que Evolved haya dejado de ser divertido, en cualquier caso.



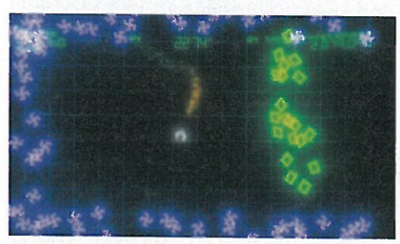
¡YO CONDUZCO! EN UNO DE LOS MODOS COOPERATIVOS, UN JUGADOR DISPARA MIENTRAS EL OTRO CONDUCE_

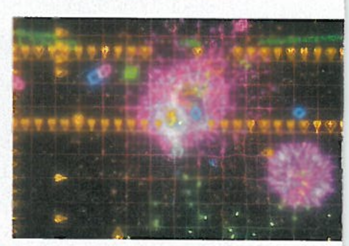
Wars 2 incorpora seis Modos en total, y esto es lo más interesante del juego, aunque echemos de menos el Modo tradicional del primer juego. Desde el Evolved repensado al Deadline en el que hay que lograr la mayor puntuación posible en tres minutos, sin límite de vidas (morir supone, en resumen, perder tiempo y puntos), pasando por el divertidísimo King, el frenético Waves o el muy adictivo Pacifism.

En el primero, sólo puede dispararse desde el interior de unos círculos defensivos que aparecen aleatoriamente. Los enemigos no pueden entrar, los Geomes tampoco, y los círculos se degradan rápidamente, con lo que nos vemos obligados a movernos de barricada en barricada para sobrevivir y aumentar el multiplicador. Waves se centra en uno de los nuevos enemigos, unas navecitas naranjas que atraviesan la pantalla siempre en perpendicular a uno de sus ejes, y que aquí van apareciendo sucesivamente en formaciones cerradas que barren todo el nivel. Y Pacifism, por su parte, inspirado por aquel logro homónimo del primer *Geometry*, nos deja sin armas, teniendo que huir de grupos de enemigos a los que solo podemos eliminar atravesando una puerta (otro de los nuevos bichejos), sin tocar sus letales extremos. Pero el más intenso para este redactor, es Sequence, en el que hay que superar veinte niveles en los cuales los enemigos, en cantidades obscenas, aparecen siguiendo unos patrones. Morir supone perder una vida y pasar directamente al siguiente nivel (no viendo el patrón completo), y es el que los jugadores que echen de menos la dificultad tal vez mayor del primer *Geometry Wars* (en comparación únicamente con el Modo Evolved, repito) deberían visitar en busca de esa emoción que provoca el matamarciones imposible, exigente y apabullante. Y hay más, oigan: un multijugador espectacular, cooperativo o competitivo y que lamentamos que funcione sólo en local.



EN TU FIESTA ME COLÉ QUIEN NOS MANDA ACUDIR A UN GUATEQUE DE AGUJEROS NEGROS... EJEM





CONCLUYENDO

Lo que en principio puede parecer una concesión hacia jugadores menos habilidosos, encierra en realidad una mecánica sutilmente nueva. Sin olvidar que los nuevos Modos redondean un arcade que se nos antoja antológico.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 GLOBAL
8,5	8,5	9,3	8,5	9,0

_BEN REILLY

SIREN - BLOOD CURSE

SI HAY ALGO QUE EL CINE DE TERROR NOS HA ENSEÑADO ES QUE NUNCA DEBEMOS REÍRNOS DE LA GENTE DEL CAMPO: SON SENCILLOS, HONRADOS Y CAPACES DE PARTIRNOS LA BOCA A PANTUFLAZOS

100°


SIREN: BLOOD CURSE


CONDEMNED 2


DARK SECTOR

0°

El cine de terror asiático o, más concretamente, el género de Chinos y Pelos, tuvo su cénit con *Ju-On* para luego caer en la sobreexplotación coreana y la fiebre remakeadora occidental. Y es una lástima, porque durante este boom se abrió una vía alternativa que ha dado frutos tan notables como la saga *Siren*.

Me refiero al subgénero de terror rural, que merecería un reportaje aparte. Mientras en Occidente se busca epatar con historias de garrulos hiperviolentos y cerriles, en Asia (con un respeto por las tradiciones y la gente «del campo»), se nos habla de antiguos rituales y demonios que convierten a estas buenas gentes en vehículo del Mal. Para el estreno en **PS3** de esta saga, el referente ha sido *Noroi*, un falso documental que narra la maldición que surge desde un pueblo, donde se realiza un oscuro ritual que incluye terribles sacrificios. El equipo de un programa sobre fenómenos paranormales es quien ilustra esta historia (¡corran a su *dealer* favorito para conseguir la película!).

Influencia, homenaje y guiño, como demuestra la intro de ***Siren - Blood Curse*** (asistimos al ritual a través de la lente de una videocámara, al igual que en el momento cumbre de la peli) y su argumento: un grupo de periodistas de un programa sobre misterio se ve atrapado bajo la maldición del extraño culto de un recóndito poblado. Bajo una estructura episódica, cada una con un protagonista propio, nuestro objetivo es sobrevivir a los Shibito, demonios que se han apoderado de los lugareños convirtiéndoles en peligrosos psicópatas.

Pánico «al fresco»

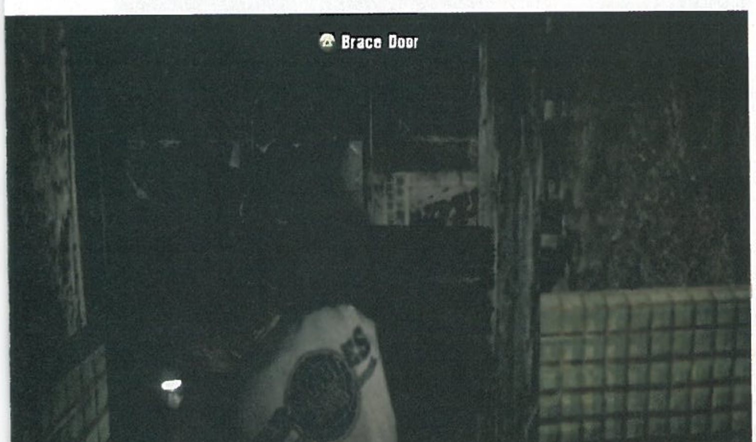
Si os frotáis las manos esperando un festín de disparos, combos y explosiones os podéis llevar una sorpresa. Enfrentarse a un Shibito es muy peligroso, ya que son prácticamente invulnerables y, a no ser que contéis con un arma de fuego o una palanca en condiciones podéis, como mucho, retrasarlos a base de botellazos u otros golpes con objetos contundentes que haya a mano.

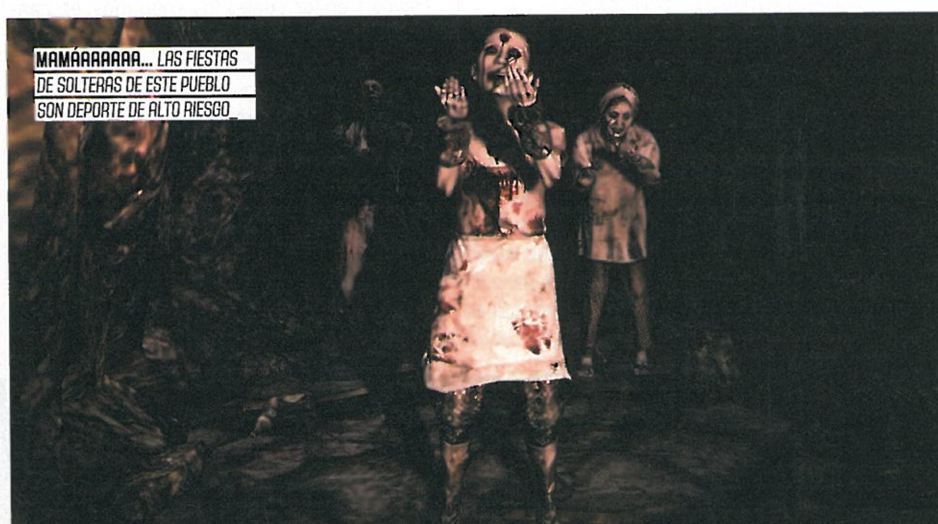
Y es que **Siren** nos devuelve a los tiempos en los que *survival horror* eran algo más que una etiqueta, cuando «sobrevivir» tenía verdadero sentido. En cada episodio, la misión se basa en «ir de A hasta B», con variantes inmediatas incluso durante el desarrollo de ese objetivo. Por ejemplo, tenemos que huir del *Shibito* escondiéndonos en un armario, pero justo cuando lo estamos haciendo es necesario salir por un ventanuco. Y ese es el punto fuerte del juego: crear tensión. Los Shibito son especialmente inteligentes, y saben seguir el rastro de los jugadores de manera muy eficaz. Para reforzar ese aire de terror peliculero, podemos «sintonizar» con el Shibito y ver lo que él ve, dividiendo la pantalla para, oh sorpresa, hacernos popó al descubrir que el zombi va derechito a nuestros escondites.

Los extraños rostros fotorrealistas de las entregas para **PS2** han sido sustituidos por un modelado 3D más tradicional, pero adaptado a la nueva tecnología de **PlayStation 3**. Esto se traduce en unos modelos muy detallados, en particular los de los Shibito y, todo sea dicho, los de las víctimas. Súmese a estos unos escenarios que son la mejor expresión del agroterror y tendremos una ambientación casi perfecta, cuyo único lastre es la oscuridad del conjunto. Ver menos que Pepe Leches no ayuda a esconderse de estos zombis... y menos aún si hay que apagar la linterna para no ser descubiertos. **Siren** ya tenía una estructura por capítulos en las entregas para **PS2**, por lo que se adapta perfectamente al formato de episodios descargables. Cada uno de ellos es de escasa duración, pero al revisitarlos accedemos a nueva información sobre el argumento. Terror y emoción que dan forma al mejor juego de terror disponible para **PlayStation 3**.








MAMÁAAAAAA... LAS FIESTAS DE SOLTERAS DE ESTE PUEBLO SON DEPORTE DE ALTO RIESGO_

AL FINAL HA TENIDO QUE SER UN JUEGO DE LA STORE EL QUE TRAIGA EL AUTÉNTICO TERROR A PS3

SIREN BLOOD CURSE

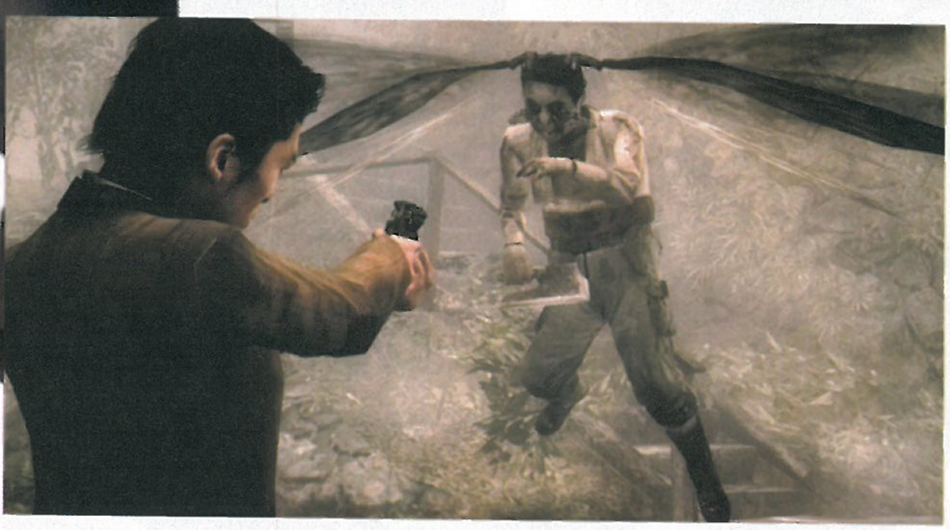
_GÉNERO **ACOJONE RURAL DEL BUENO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SONY C.E.**
_DESARROLLADOR **SONY C.E. JAPON**
_DISTRIBUYE **SONY C.E.**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO/INGLÉS**
_WEB **ES.PLAYSTATION.COM**





GET THE NERD, EN JAPÓN, EN LUGAR DE SOLTAR VAQUILLAS PREFIEREN «LA CAZA DEL NOVATO»_





SIREN EN PS2

Suele ocurrir que las obras más personales de los grandes genios terminan siendo objeto de incomprensión. Eso fue lo que ocurrió con *Forbidden Siren 1* y *2* para **PS2**, creados por **Keiichir Toyama**, director del primer *Silent Hill*. El juego era un claro homenaje al cine de terror que arrasaba entonces en Japón, e incluso recurría a actores reales cuyos rostros digitalizados daban vida (o algo así) a los personajes del juego. Su estructura en episodios no convenció en Occidente, al igual que tampoco lo hizo la ausencia de un argumento masticadito.





CONCLUYENDO

Por encima de Condemned 2 y a la espera de ese Alone in the Dark que promete corregir los problemas de la versión de 360, Siren - Blood Curse es el juego más terrorífico de todo el catálogo de PS3.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN		GLOBAL
8,5	9,0	8,2	8,0	PS3	8,4



_S*T*A*R

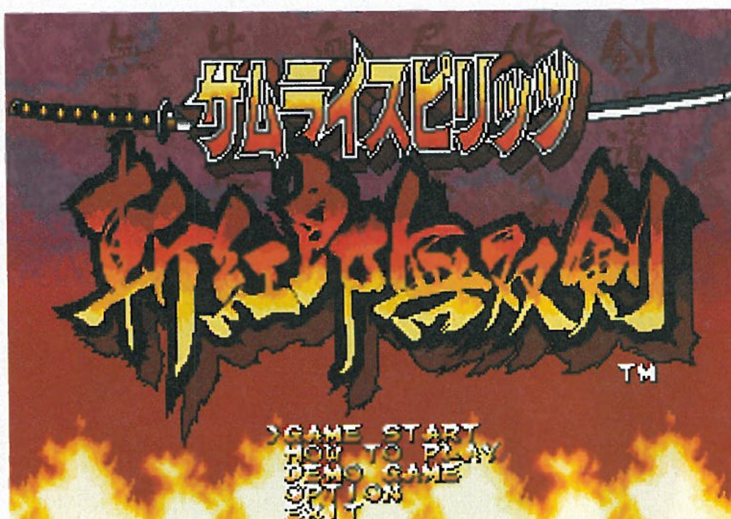
SAMURAI SHODOWN III

FACAS DE CUATRO PALMOS, CHOLLAS AL VIENTO Y ALMAS ATORMENTADAS POR LA VENGANZA. ESTO SÍ QUE MOLA.

King of Fighters, *Metal Slug*, *Fatal Fury* y *Samurai Shodown*. Estas son y por este orden las sagas por las cuales **SNK** es reconocida por los aficionados. También por el sistema **NeoGeo** y, por inclusión, por sus consolas o por su sistema de recreativas. O viceversa. **SNK** empezó a tener fama al desarrollar una placa para recreativas que basaba su funcionamiento mediante la inserción de cartuchos específicos, un invento muy goloso y económico para los dueños de salones recreativos que no tendrían que sustituir mueble ni comprar ni alquilar máquinas, sólo adquirir cartuchos nuevos. El nombre genérico de este sistema de placa fue **NeoGeo System** y sus cartuchos recibieron el nombre de **Multi Video System, MVS** para los amigos.

SNK no tardó en darse cuenta que sería razonable -económicamente hablando- comercializar una consola doméstica de videojuegos reproduciendo el mismo *hardware* que tenía su **NeoGeo System** y utilizando los mismos juegos, clavaditos, en el sistema casero. Así se creó la consola **NeoGeo** y su sistema de cartuchos **Advanced Entertainment System** o **AES**, los juegos de la recreativa en casa. Los juegos se diferenciaban en detalles mínimos, como el de una carcasa y placa de cartuchos de distinto tamaño y nimios reacondicionamientos en plan sustituir INSERT COIN por PRESS START, por ejemplo.

Tener una consola **NeoGeo** y sus correspondientes juegos resultaba caro del copón: el precio medio de un cartucho rondaba, al cam-



GRÁFICOS CORRUPTOS Ah, no, que son rayotes en japonés. Ahí pone 'Samurai Spirits: Zankurou Musouken', algo así como 'Prohibido dar de comer a los redactores de Xtreme'





_GÉNERO **TRISTES SAMURAIS MATÁNDOLO TODO**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SNK**
_DESARROLLADOR **GARAPAGOS TEAM**
_DISTRIBUYE **SNK**
_JUGADORES **2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **INGLÉS/JAPONÉS** _VOCES **JAPONÉS**
_WEB **WWW.SAMURAIANIV.SNKPLAYMORE.CO.JP**

HONOR DECADENTE Y MELANCOLÍA DESTRUCTIVA EN BUSCA DE JUSTICIA CÓSMICA Y REDENCIÓN EMOCIONAL

bio, unos 300 euros. Para popularizar aún más su máquina, **SNK** se sacó de la manga la **NeoGeoCD**. Mismo hardware, mismos juegos pero en formato y tecnología cederrón.

Las diferencias entre un mismo juego en relación al sistema bajo el que se ejecutaba empezaron a ser más evidentes. La eliminación de secuencias animadas en intros e intermedios resultaron ser las bajas colaterales, y el aspecto más doloroso que denostaba a la **NeoGeoCD** fueron los tiempos de carga y de acceso al cederrón, por lo que esta plataforma ha pasado a la Historia como el perro apaleado de los videojuegos.

Justicia sangrienta

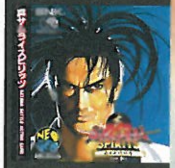
Los vástagos de las sagas que señalaba al principio tuvieron sus versiones en **NeoGeoCD**, denostadas y comparadas con sus muestras de **ADN** originales, mal comparadas y erróneamente despreciadas cuando nos encontramos con una exquisitez, con una *delicatessen* como ***Samurai Shodown III***.

Tercero en su saga -es evidente- precedido por dos títulos de calidad indiscutible y cargados de originalidad y buen hacer, y precedente de varios títulos más que llegaron a flirtear con las 3D y el errepegismo, ***Samu-*** ➔

100°



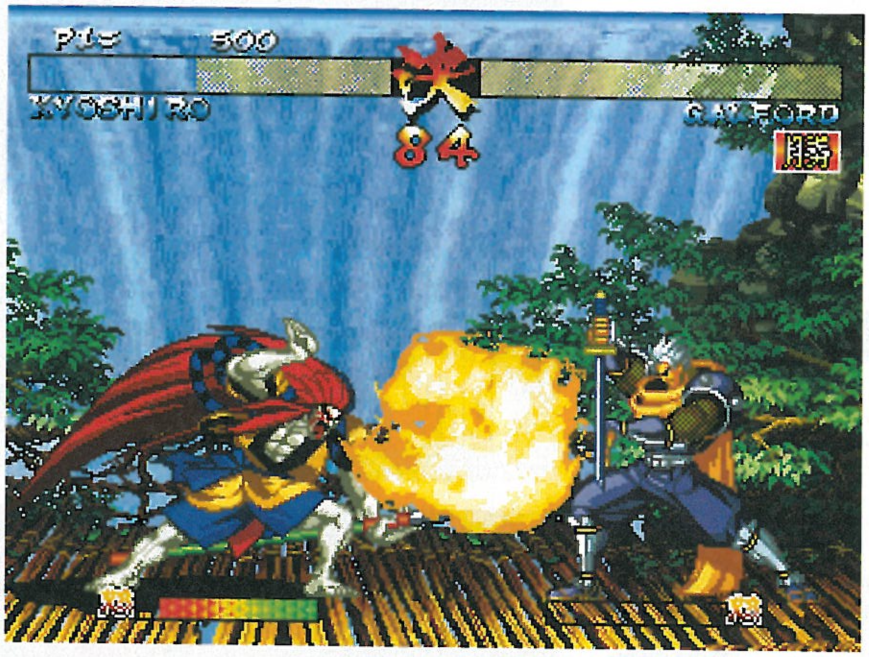
SAMURAI SHODOWN III



SAMURAI SPIRITS II



THE LAST BLADE 2

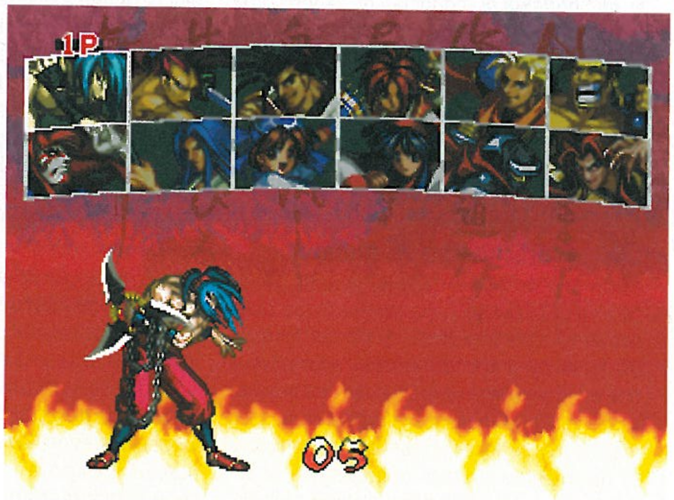








EL SUPERVILLANO Zankuro Minazuki alias The Demon. Era un joven bueno y amable pero la televisión y los videojuegos lo volvieron malo y ahora tiene un blog donde escribe sandeces.



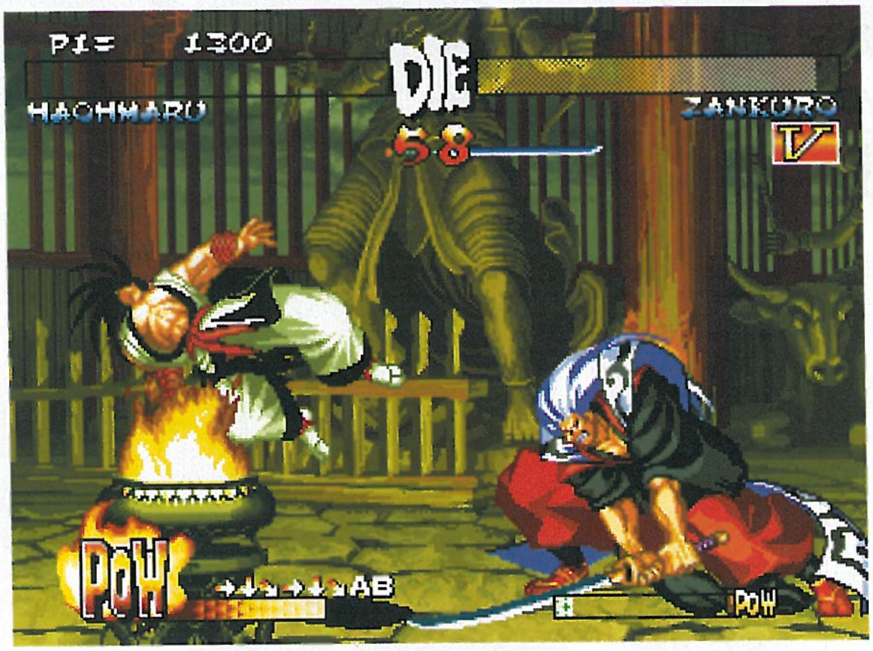
SU NOMBRE ES BASARA Y ESTÁ MUERTO Arrastra cadenas y aulla como un loco, casi casi como cualquier currante casado cuando no llega a final de mes.







EL PODER DE LA TERCERA EDAD
Vean como los carajillos de Fundador convierten a un noble anciano en una infalible máquina de matar.















CACA DE LA VACA

Aparecida para PSX en el año 2000, esta conversión se considera ya no sólo nefasta sino que también se define como el peor juego de lucha jamás editado en la máquina de Sony. Mal sonido, movimientos obtusos, control asmático, gráficos capados...

rai Shodown III -conocido en Japón como *Samurai Spirits III*- es el culmen cualitativo de toda la saga, en especial y en concreto, la edición para **NeoGeoCD**.

Hoy en día se hablaría de su guión, acaso se le tacharía de videojuego de autor y se le reprocharía su carencia de longitud jugable, todo eso que ahora define a un buen juego.

Las mejores tortas del mundo

Samurai Shodown III mejora, expande y exagera el estilo básico de los videojuegos de lucha con armas. Podemos elegir el carácter de nuestro personaje entre caballeroso o rastrero para que en el combate responda de una manera u otra según los botones que pulsemos; a los marcadores se añade un contador de rabia que se incrementa a razón de los golpes que recibimos -incluso los que paramos- y que al alcanzar su punto crítico nos permitirá ejecutar un combo de la muerte demoledor que hará temblar toda la pantalla con mil efectos pirotécnicos y estroboscópicos. Reproduce la naturalidad del efecto acción/reacción de los ataques en cuanto a que un mandoble herirá con más gravedad a un contrincante si lo tenemos a dos palmos de nuestras narices y con menos efecto si lo tenemos a metro y medio de distancia; podremos desarmar y ser desarmados según la anterior premisa y continuar peleando a puñetazos y bofetadas mientras no corramos a recuperar nuestra particular Tizona. Dependiendo de la furia de los ataques se podrán destruir partes específicas del escenario. Los gráficos y movimientos de los personajes son de lo mejorcito que se ha visto nunca y responden con gran precisión y soltura a la sinapsis de nuestros dedos.

La trama argumental es irritantemente simplista, pero de efecto emocional sin parangón: el mejor espadachín del mundo se ha vuelto malo maloso y como un Taras Bulba colosal se ha dedicado a conquistar tierras y más tierras, aniquilando a todo bicho viviente. Cada uno de los personajes de *Samurai Shodown III* viaja en busca de venganza y retribución nipona, equilibrar la balanza cósmica de la justicia sólo porque ese es el deber al que su honor les obliga, un honor que les aplasta y les atormenta sin redención ni recompensa. Las victorias en los combates raramente se celebran porque: uno, los contrincantes siguen conservando su personalidad vengadora, luchamos contra otros personajes que pretenden el mismo fin que el nuestro, ser nosotros quienes matemos al supervillano y no podemos ni queremos permitir que otros hagan nuestro trabajo; y dos, las victorias no son un logro, son un estadio de transición hasta que lleguemos al final de nuestro autoimpuesto destino.

Matanzas artísticas

Este aire de decadente honor y melancólica destrucción sin sentido es lo que le da marca a *Samurai Shodown III* y que lo diferencia del resto de títulos de la saga. No hay humor en el dramatismo que empapa todo el videojuego. Las siempre mal vistas cargas desde el cederrón que lastran la credibilidad de la **NeoGeoCD** aquí se aprovechan para mostrar pequeñas animaciones de estética propia de dibujo animado checoslovaco: suaves, inquietantes, oscuras y apesadumbradas, trazos al carboncillo que en este formato aparecen en otras ocasiones de forma estática, en momentos aparentemente innecesarios y que enriquecen la sensación de autodestrucción de la trama.

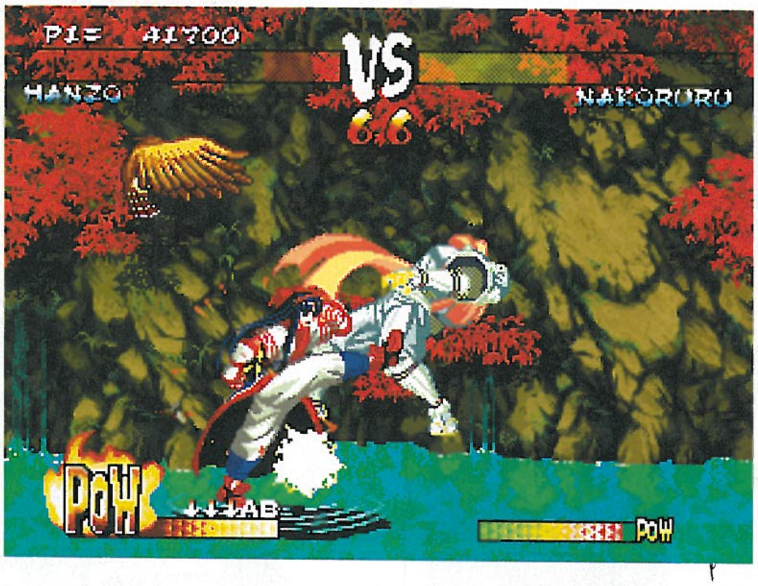
Vale añadir que los tiempos de carga no son nada hastiantes y que llegan a ser agradecidos después de un frenético combate que en muchas ocasiones se ha resuelto con calculada estrategia. Recuerden la cuestión de dejarse pegar para luego golpear con mayor efectividad.





HERMOSA ESTAMPA de un joven posando para todos ustedes. Su nombre es Ukyo Tachibana y sus aficiones son las manzanas, luchar y vomitar sangre.

LOADING PLEASE WAIT Para muchos de ustedes este es un mensaje incomprensible. Para muchos de nosotros, también.







Samurai Shodown III se considera popularmente un título poco digno, pero es debido al examen que recibe su contrapartida **MVS** o **AES**, un juego que en comparación con otros de la saga carece de frenético dinamismo y que delimita el número de personajes a una simple docena, que no tiene humor ni animaciones de coña, que es relativamente más rápido de finiquitar y que, básicamente, es demasiado serio para ser un juego. Precisamente por estos motivos y por algunos más ***Samurai Shodown III*** merece el grado de excelencia, corrije todos los errores de llana jugabilidad de sus hermanas **MVS** y **AES** y aprovecha el soporte para convertir en virtudes lo que normalmente se considerarían inconvenientes.

Como ventajas de tapadillo, el cederrón ofrece añadidos evidentes, como una mayor calidad sonora en los temas musicales, la inclusión de pequeños obsequios al propietario en forma de temas extra audibles desde el propio reproductor de música de la consola o de uno externo, o sencillamente el típico acceso al panel de configuraciones para elegir niveles de dificultad, formatos de video, idomas o la manida elección del color de la sangre por aquello de la ridícula censura.

El inesperado final del juego -que incluso hoy en día es inusual- con su parco *scroll* que revela una no menos atípica subtrama, nos deja con una confusión de sentimientos que en muy pocas ocasiones nos proporciona un videojuego. ***Samurai Shodown III*** es emocional y emocionantemente perfecto. En forma y concepto tiene la belleza, la ternura y el sentimiento de una película de **Akira Kurosawa**, unos detalles que desde aquel año 1995 pocos han sabido apreciar.

EL CEDERRÓN MEJORA LO QUE EN EL CARTUCHO NO SE SUPO APLICAR

RAZONES DE 10

1 LA COIN-OP EN CASA
Es lo que tiene cualquier juego de NeoGeo, que uno lo puede jugar en su casa en cualquier momento.

2. BUENO, BONITO Y BARATO
La NeoGeo de los menos ricos, la de cederrón, aumentaba el autoestima de la clase media.

3 LIANG SHAN PO
Desde la lejana serie de televisión *La Frontera Azul* no habíamos visto chinos tan achinados.

4 EL CABREÓMETRO
Cuanto más te atizan, más mala leche acumulas y más poder destructor alcanzas. Poner la otra mejilla aquí tiene sentido.

5 ANTIHÉROES
Todos los personajes combaten exigiendo retribución; el odio y la venganza les impulsa argumentalmente a matar sin cachondeos ni medias tintas.

6 BONUS TRACKS
Las pistas de audio del CD mejoran la BSO de la recreativa e incluyen cortes musicales j-poperos y anuncios de próximos juegos.

7 CARISMA 100%
Cada personaje tiene una personalidad extremista. Un luchador que después de ganar, tose y escupe sangre lo dice todo.

8 COMBOS DE DOLOR
Los combos y los fatalities le duelen hasta al que juega. No aptos para epilépticos.

9 EL ZOOM
Impresionantes los zooms de cámara durante el juego. El pixel a tamaño de pixel.

10 PARA PETÁRSELO
Poco más de una docena de combates hacen falta para acabarse el juego. Corto e intenso, como el folgar.

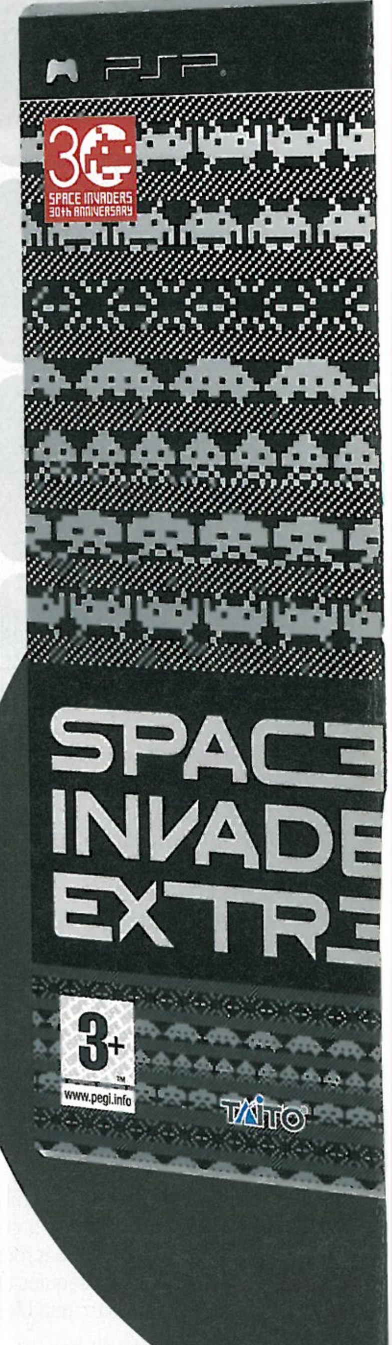
CONCLUYENDO
Si fuera una película sería un spin-off de Kill Bill. Si fuera una canción sería La Novena de Beethoven. Si fuera un cuadro, Samurai Shodown III estaría expuesto en el Hermitage de San Petersburgo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	NEO·GEO CD	GLOBAL
9,2	9,6	10	9,5		10

¡PARTICIPA!

PROEIN Y SUPERJUEGOS XTREME TE INVITAN A CONSEGUIR UNO DE ESTOS MAGNÍFICOS LOTES: 10 ARKANOID DS + MANDO ESPECIAL; 10 SPACE INVADERS EXTREME PARA PSP O 10 SPACE INVADERS EXTREME + MANDO ESPECIAL PARA DS. PARA PARTICIPAR EN EL CONCURSO, ENVÍA UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA O ENTRA EN WWW.REVISTAXTREME.COM ANTES DEL 30 DE SEPTIEMBRE DE 2008.





10
ARKANOID DS + MANDO

Xtreme · PSP PlayStation Portable · NINTENDO DS · SQUARE ENIX · proein games · 3+



10 SPACE INVADERS EXTREME PARA DS + MANDO

10 SPACE INVADERS EXTREME PARA PSP

¿En qué año apareció Space Invaders?

A) 2000
B) 1994
C) 1978

CONCURSO ARKANOID DS + SPACE INVADERS EXTREME

POR SMS AL 5575

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Solo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra arkanoidsj espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: arkanoidsj A

A TRAVÉS DE NUESTRA WEB: WWW.REVISTAXTREME.COM

Entra en nuestra página y pincha en el enlace del concurso. Tan solo tienes que seguir las instrucciones y rellenar el formulario. La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este concurso [illegible] base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso y para informarle de futuras promociones. [illegible]

Retro

xtreme

Nº20
SEPTIEMBRE 2008

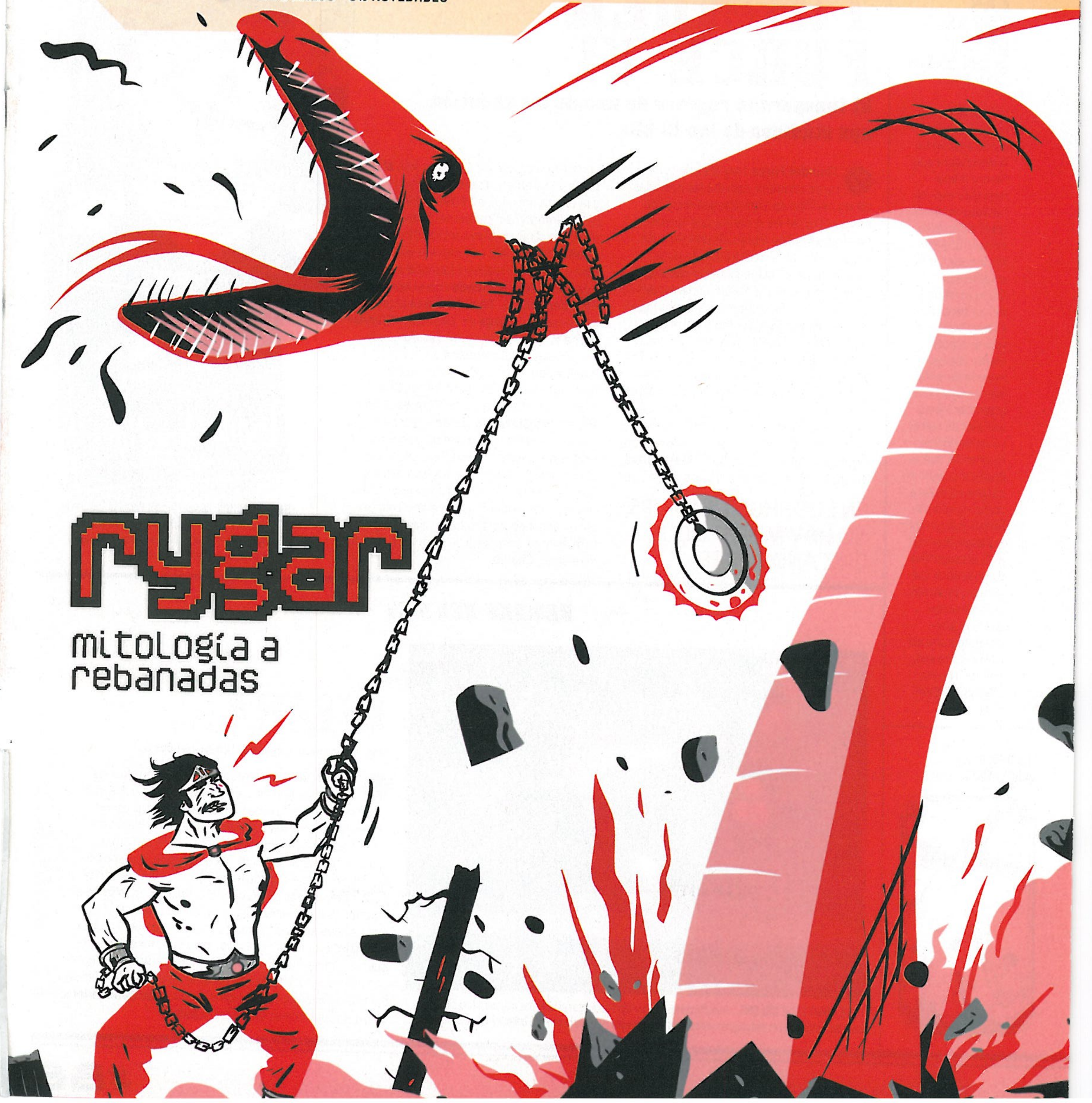
100% AÑEJO - 0% NOVEDADES

THUNDER FORCE

LAS BAMBAS

RETRO-ROTURA

DWARF FORTRESS



rygar

mitología a rebanadas

NOTICIAS

DEL SIGLO PASADO

LAS COSAS, COMO HAN SIDO

_JOHN TONES

Veo en lontananza polémica con el artículo de la retrorotura que hemos preparado este mes. El fanático del Retro (pero el fanático integrista, el talifán inaguantable) no quiere que le discutan ninguno de sus intocables, cuando la discusión es precisamente la mejor manera de reafirmar a los clásicos y derribar ídolos con pies de barro. La sensación de frustración que se produce cuando el pasado no es tal y como lo recordábamos (tal y como lo imaginábamos) es la protagonista de un análisis que hemos preparado, precisamente, desde el amor absoluto hacia los clásicos. Por eso. Porque a veces, el amor también duele.

_ILUSTRACIÓN POR **MIGUEL PORTO**



THUNDER FORCE VI

El inesperado regreso de uno de los shoot'em ups clásicos de los 16-bits

Thunder Force, hoy día una serie un tanto olvidada, copaba las portadas de las revistas de videojuegos en la primera mitad de los noventa con su cuarta entrega, el punto álgido de una serie de juegos que había madurado a lo largo de una década. Desde su nacimiento en 1983 como sencillo matamarcianos destinado a los ordenadores personales japoneses, **Techno Soft** acumuló ideas y pericia técnica y añadió novedades en cada entrega sin poner en juego la identidad de la saga como vibrantes juegos de disparos con scroll lateral. La serie, sin embargo, da el gran salto con su segunda entrega en 1988, que aparte de repetir en su versión para ordenador, comienza una alianza con **Sega** para dotar a su flamante **Mega Drive** del mejor de los *shoot'em ups* posibles en un sistema casero de la época. Así, **Mega Drive** ve también la salida de la tercera y la cuarta entrega, en 1990 y 1992 respectivamente, sin perder un ápice de su atractivo. Tras un breve interludio con ***Thunder Force AC***, una entrega exclusiva para salones recreativos (aunque convertida para **Super Nintendo** con el nombre de ***Thunder Spirits***), ***Thunder Force*** regresa a las consolas de **Sega** en 1997 con ***Thunder Force V***, desarrollado para **Saturn** y convertido posteriormente para **PlayStation**. Y así han pasado diez años hasta que para sorpresa de todos **Sega** anuncia el lanzamiento de ***Thunder Force VI*** para **PlayStation 2**, la consola inmortal, con una entrega que promete conservar los elementos distintivos de la serie, pero con un apartado visual a la altura de otras resurrecciones, como *R-Type Final* o *Gradius V*. Su distribución a nivel internacional es una incógnita, pero en Japón su lanzamiento se producirá el 30 de Octubre de este año. **_Chaiko**

EN LOS SHOOT'EM-UPS, NO HAY MUERTE QUE DIEZ AÑOS DURE



SWOOOSHHH!!! Tal vez Thunder Force VI nos brinde la oportunidad de volver a disfrutar de una portada en la que una nave espacial hace alguna clase de insensatez, como volar a ras de mar.

REMAKE DEL MES



I SEE YOUR TRUE COLORS... Resulta curioso que la idea del juego resulte más marciana hoy día que hace dos décadas. Sin embargo es ahora cuando es posible ejecutarla con una belleza fuera de toda duda.

WIZBALL

http://retrospec.sgn.net/game/wizball

Graham Goring cuenta en su haber con algunos *remakes* notables, como el dedicado a *Cybernoid II*, que le han labrado una gran reputación en la escena. Al parecer, piensa dejar de lado los *remakes* para dedicarse a la programación de juegos nuevos de forma independiente. Sin embargo su despedida, al menos de momento, llega en forma de *remake* de uno de los clásicos subterráneos de los ochenta: ***Wizball***. En ***Wizball*** el objetivo es colorear los distintos mundos de *scroll* lateral que hay que atravesar intacto, obteniendo por el camino los distintos colores necesarios para cada nivel. Una propuesta original que el *remake* respeta escrupulosamente, con el único añadido de una notable mejora gráfica (está basado en la mejor versión de la época, la de **Commodore 64**), y un control más ajustado. **_Chaiko**

CONSÍGUELO...

POR CORREO

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:

GAME-CentroMAIL.
C./Virgilio 9.
Ciudad de la Imagen
Pozuelo de Alarcón.
28223 Madrid.

En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

EN TU TIENDA

Dirígete con este cupón a tu tienda **GAME-CentroMAIL** más cercana.

Para más información llama al **902 17 18 19.**

DESCUENTO DE 5€

AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

PS3



PVP RECOMENDADO
49,95 €

SÓLO PARA xtreme

44,95 €

PS2



PVP RECOMENDADO
39,95 €

SÓLO PARA xtreme

34,95 €

PSP

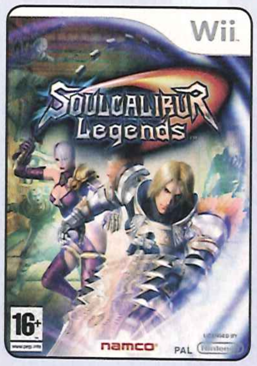


PVP RECOMENDADO
39,95 €

SÓLO PARA xtreme

34,95 €

WII

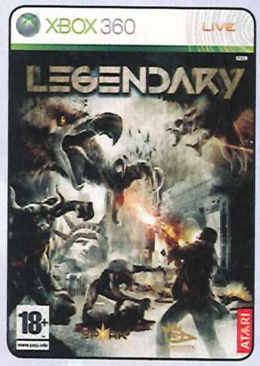


PVP RECOMENDADO
59,95 €

SÓLO PARA xtreme

54,95 €

XBOX 360



PVP RECOMENDADO
59,95 €

SÓLO PARA xtreme

54,95 €

CORTA POR LA LÍNEA DISCONTINUA

CUPÓN DE PEDIDO

MOTORSTORM COMPLETE	WALL-E	NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES 2	SOUL CALIBUR LEGENDS	LEGENDARY THE BOX
☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO

NOMBRE ____ APELLIDOS ____
DIRECCIÓN ____ Nº ____ PISO ____
POBLACIÓN ____ CIUDAD ____ CÓDIGO POSTAL ____
TELÉFONO ____ NIF ____ EMAIL ____

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 4,90 € // BALEARES 5,90 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 30 DE SEPTIEMBRE DE 2008

SUPERJUEGOS xtreme · GAME · CENTRO MAIL









rygar

coge un planteamiento sencillo, añádele una dosis de imaginación fuera de lo común, y habrás fabricado un éxito. Déjalo reposar unos años y además tendrás todo un mito.

_CHAIKO

Rygar es un poderoso recuerdo en la mente de numerosos jugadores de los ochenta, un juego que muchos vivimos en su primera aparición para salones recreativos, y que después revisitamos en sus diversas encarnaciones caseras. Los años pasaron, y la idea que uno podía tener de la versión arcade de ***Rygar*** crecía y crecía hasta el infinito, hasta que la aparición de emuladores posibilitó el reencuentro con dicho juego en su versión original.

¿Se enfrentó el sufrido jugador a una retrorotura autoinducida (concepto que exploramos en otro artículo de este mismo número), o por el contrario se encontró con el juegazo imprescindible que recordaba? Lo cierto es que ***Rygar*** es un juego tremendamente irregular, así que queda entre dos aguas. La base jugable es una de las más sencillas de su época: Rygar es un héroe legendario con la misión de exterminar cientos de enemigos hasta acabar con su líder y librar así su amada tierra de la maldad. Esto, en términos jugables, se traduce en un *crossover* entre *shooter* y *beat'em-up* con algunos tintes plataformeros. El único arma que porta Rygar es, eso sí, una de las más originales del medio, que incluso hoy día mantiene su atractivo: una suerte de afilado escudo que puede lanzar contra los enemigos y recuperar al momento gracias a la cadena con la que está sujeto, lo que se ha dado en llamar *diskarmor*. Algo a medio camino entre el escudo del Capitán América, un yo-yo, y esa arma alocada que portaba uno de los malosos de *Octopussy*.

El planteamiento es sencillo, pero eso no significa en absoluto que el juego sea fácil, y es que ***Rygar*** es una de las experiencias más frustrantes de su época. El *diskarmor* tiene cierta complejidad en su manejo, pudiendo lanzarse hacia delante o bien hacia arriba, creando un semicírculo sobre **Rygar** hacia su espalda. La mecánica de salto no tiene mucho misterio,









aunque sí una función más allá de saltar obstáculos: brincando sobre los enemigos se les puede dejar temporalmente inhabilitados, quietos en su sitio.

Aunque ambas son las acciones por defecto, **Rygar** introduce un nuevo elemento al aparecer cada cierto tiempo unos ítems que mejoran las habilidades de Rygar. Estas mejoras caen del cielo, y permanecen activas mientras el jugador no pierda una vida. En total son cinco, y pueden llevarse todas a la vez. La primera, una estrella, le da un mayor alcance al *diskarmor*. La segunda, una corona, da más fuerza a los ataques del *diskarmor*, con lo que es posible eliminar a varios enemigos con un solo golpe. El tercer ítem es una cabeza de tigre, y provoca la muerte inmediata de los enemigos al saltar sobre ellos, en lugar de noquearlos. El cuarto ítem, un crucifijo, es más caprichoso: rara vez aparece, y cuando lo hace sus efectos varían. En principio proporciona invencibilidad durante un breve periodo de tiempo, pero también puede hacer que durante ese tiempo el jugador reciba más puntos por cada baja enemiga. Cuando termina su efecto, desaparece, siendo el único no permanente. El quinto y último es un sol y cambia la forma de actuar del *diskarmor* radicalmente: en lugar de trazar un semicírculo al dispararlo hacia arriba, traza una línea recta, aunque también es posible hacer que suba y después gire hacia un lado concreto (a pesar de que el control de este último aspecto no es muy afortunado).

Con todos ellos **Rygar** es toda una máquina de matar, aunque no es una tarea sencilla. La aparición de estos ítems parecía caprichosa en su época, pero hoy día se sabe que depende de en qué nivel de dificultad tuviese configurada la máquina el responsable de la sala: a mayor dificultad, y por contradictorio que parezca, más fácil es que aparezcan los ítems, pudiendo conseguir los cuatro principales ya en el primer nivel.

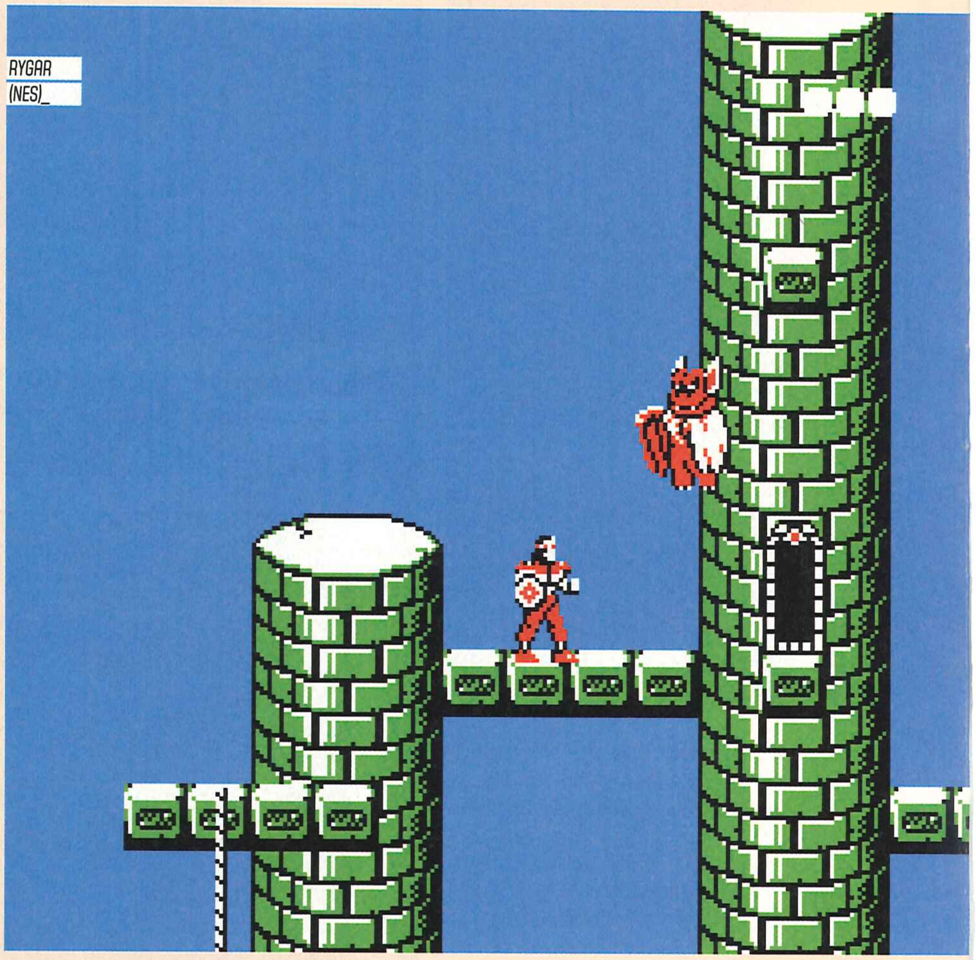
La obtención de ítems, al margen de las mejoras para Rygar, es una de las razones de ser del juego, y es que como en casi cualquier recreativa de la época, uno de los objetivos es conseguir la mayor puntuación posible. A lo largo de los niveles, Rygar se cruza con todo tipo de ítems, que proporcionan desde apenas 200 puntos, hasta un misterioso pergamino, una leyenda urbana dentro de los salones recreativos (aunque podemos dar fe de que existe, oculto en cierto lugar del nivel 13), que proporciona un millón de puntos y sólo aparece una vez durante el juego.

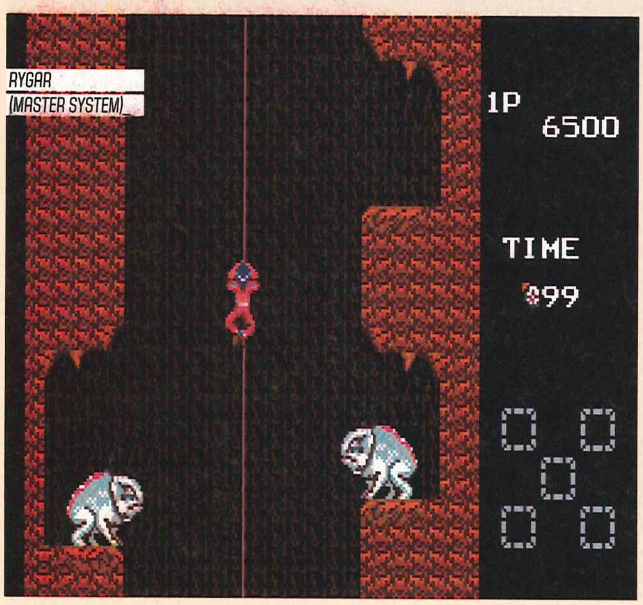
A los ítems se suma la propia capacidad del jugador para eliminar cuantos más enemigos mejor y en el menor tiempo posible, ya que el cómputo de ambas cosas servirá para calcular el bonus y el rango del jugador al final del nivel. Como en muchos arcades clásicos, no se trata de jugar por jugar, sino de hacerlo bien y ser el mejor. No es una labor sencilla: los enemigos no son especialmente inteligentes, pero sí furibundos y muy numerosos, y pueden atacar tanto por tierra como por aire. A las oleadas de enemigos se une el factor temporal, que obliga a terminar un nivel con rapidez, ya que cuando el tiempo se agota aparece un monstruo volador gigante que, a pesar de que otra de las leyendas que rodea al juego pueda decir lo contrario, es invulnerable y sólo desaparece si llegamos al final del nivel antes de que nos atrape. Por otro lado están ciertos niveles de plataformas, en los que el peligro no es sólo caer al vacío o la lava, sino que a mitad de salto nos golpee un mortal salpicón de lava. Como decíamos, una propuesta sencilla pero difícil ➔

El final de Rygar no resulta especialmente memorable, combatiendo a muerte con el espantajo de la ilustración

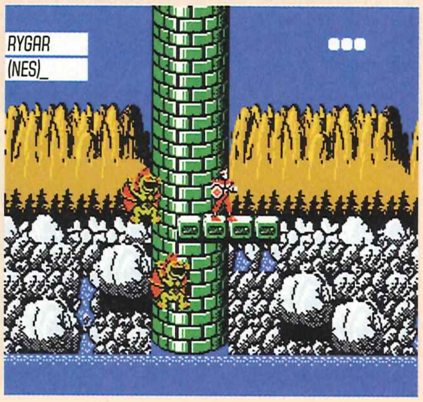


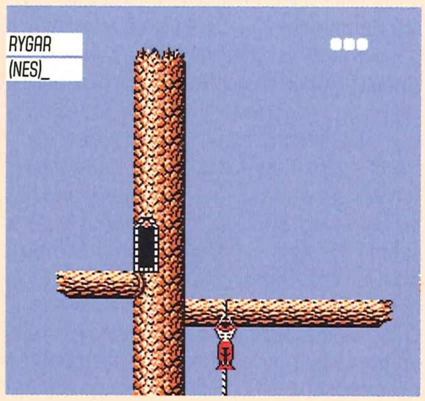
RYGAR
(COMMODORE 64)_


RYGAR
(NES)_

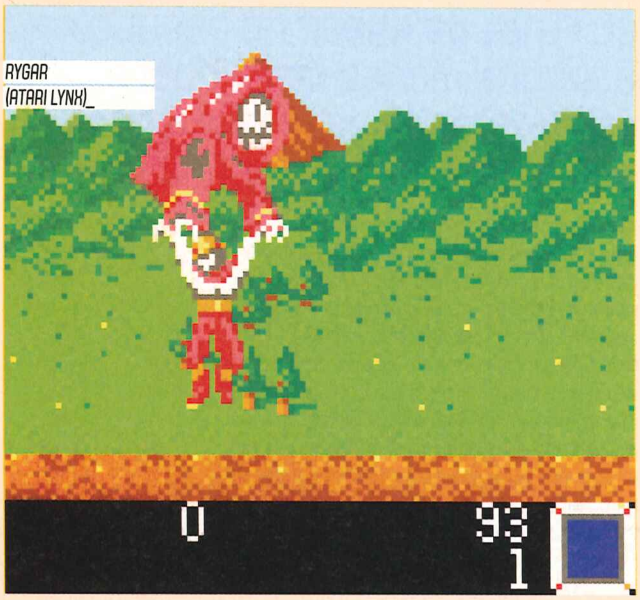


RYGAR
(MASTER SYSTEM)_


RYGAR
(NES)_


RYGAR
(NES)_





RYGAR
(ATARI LYNX)_

de completar. El juego consta de veintisiete niveles, a cuál más difícil, poblados por más de dos decenas distintas de enemigos.

Lo cierto es que ***Rygar*** destaca por la imaginación que desprenden sus escenarios y personajes, dentro de las limitaciones típicas del momento. Aunque sean cosas sin consecuencia en el juego, el jugador no puede sino maravillarse con las evocadoras puestas de sol, o con elementos situados al fondo de la acción como un mamut caído (que sólo aparece una vez). Todo ello desprende mucho mimo en el diseño gráfico del juego.

A pesar de que hay cierta repetición a lo largo del juego, lo cierto es que con una sabia disposición de elementos se consigue crear la sensación de que cada nivel es distinto al anterior, aunque sea a costa de hacer peligrar la propia coherencia geográfica y temporal del juego, ya que los niveles no fluyen con demasiada lógica. Sea como fuere, con su sencillez, su dificultad y sus repeticiones, ***Rygar*** atrapa por el carisma del personaje y su arma, el escenario que los rodea y la rotundidad con la que el juego se dirige al jugador, ejemplificada con el clásico ***Let's fight!*** al principio de cada vida, con el nombre que se le da al bonus por matar enemigos (***Repulse bonus***), o por el hecho de que la propia Muerte aparece para llevarse nuestro cuerpo al fracasar. Lo de menos es que haya un verdadero *final boss* al final del nivel veintisiete, es el viaje lo que hace que merezca la pena.

Rygar ya había establecido el mito en salones recreativos, y no tardó en llegar a los hogares. Primeramente llegó a los ordenadores caseros de 8 bits, con versiones correctas que no aportaban nada respecto al original. Como siempre el gato se lo llevaba al agua la versión para el ordenador nipón **Sharp X68000**, con otra conversión *pixel perfect* en su haber. Otra versión se hizo para **Atari Lynx**, siendo correcta y

CUATRO CONVERSIONES A NES QUE LO DIERON TODO_

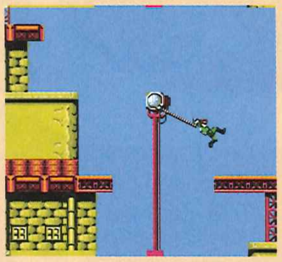
Los juegos destinados a salones recreativos tenían una particularidad, y no era algo precisamente positivo: dada la inmediatez que buscaban, solían ser juegos cortos, y relativamente limitados en su mecánica de juego. Sin embargo contaban con el añadido extra de una mejor presentación audiovisual con la que no podían competir los sistemas caseros en sus conversiones. Pero ante algo así, y a pesar de existir conversiones directas de calidad variable, se produce una reacción: utilizar el reclamo de un juego arcade célebre para ofrecer una versión casera distinta, más compleja y duradera, y que justificase el mayor desembolso monetario para el jugador. Es el caso de *Rygar* en NES, pero hubo muchos más.



WILLOW.* NES, 1989.** Muy distinto a su versión para salones recreativos, que era una suerte de *hack n' slash*, esta versión de ***Willow es un sencillo RPG en la línea de **The Legend of Zelda**, cargado de ítems, armas varias, y todo tipo de magia.



***TROJAN.* NES, 1986.** Ya en su versión arcade era una joya del *hack 'n slash* por su mezcla de macarrismo y espadas, algo inusual, pero la versión para **NES** aportaba además un adictivo Modo Versus para dos jugadores, inexistente en el original.



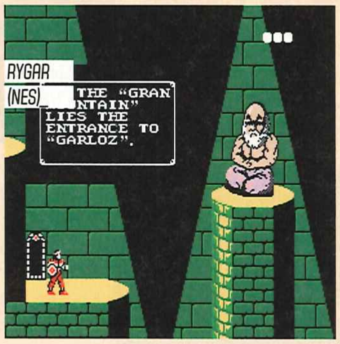
***BIONIC COMMANDO.* NES, 1988.** Tomando tan sólo la base del arcade, **Capcom** creó un juego completamente nuevo para **NES**, con libertad de acción, un uso extendido del brazo biónico, decenas de secretos por descubrir, y un enemigo carismático.



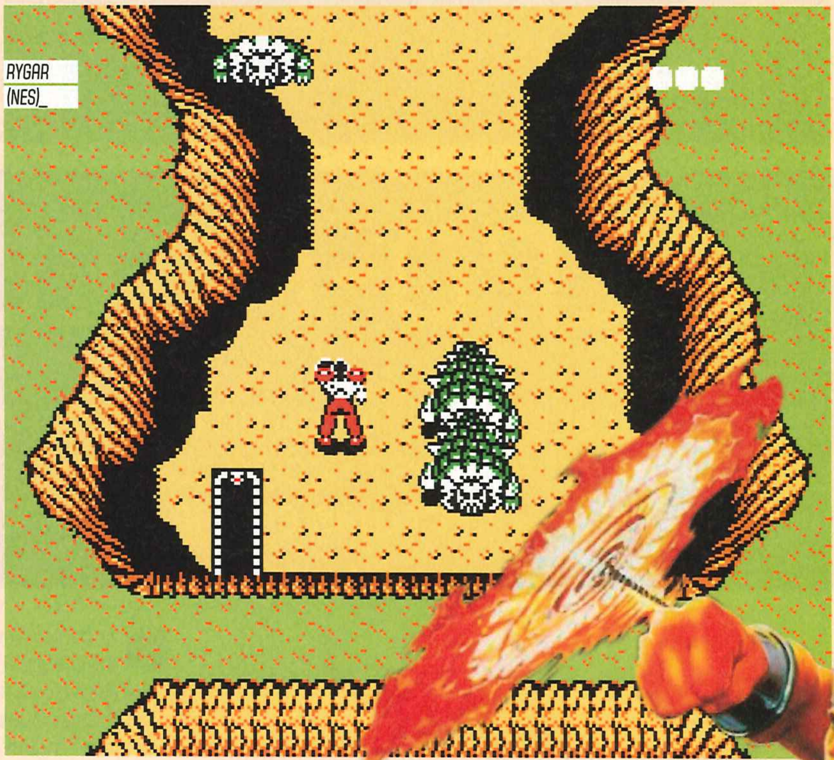
NINJA GAIDEN.* NES, 1988.** La versión arcade de ***Ninja Gaiden era más bien mediocre, aunque con un apartado audiovisual notable. Es sin embargo la versión de **NES** la que mejor aprovecha las habilidades típicas de un ninja para crear un clásico.



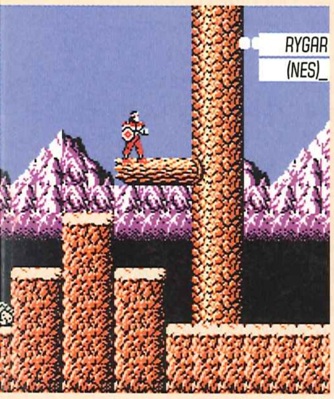
RYGAR (NES)_



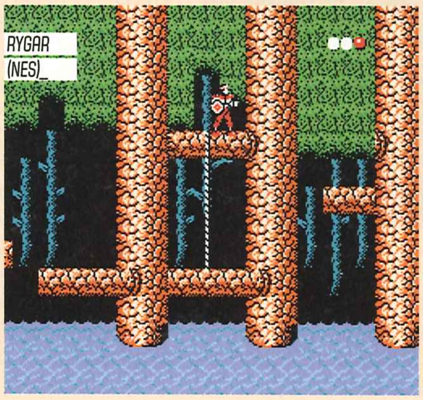
RYGAR (NES)_



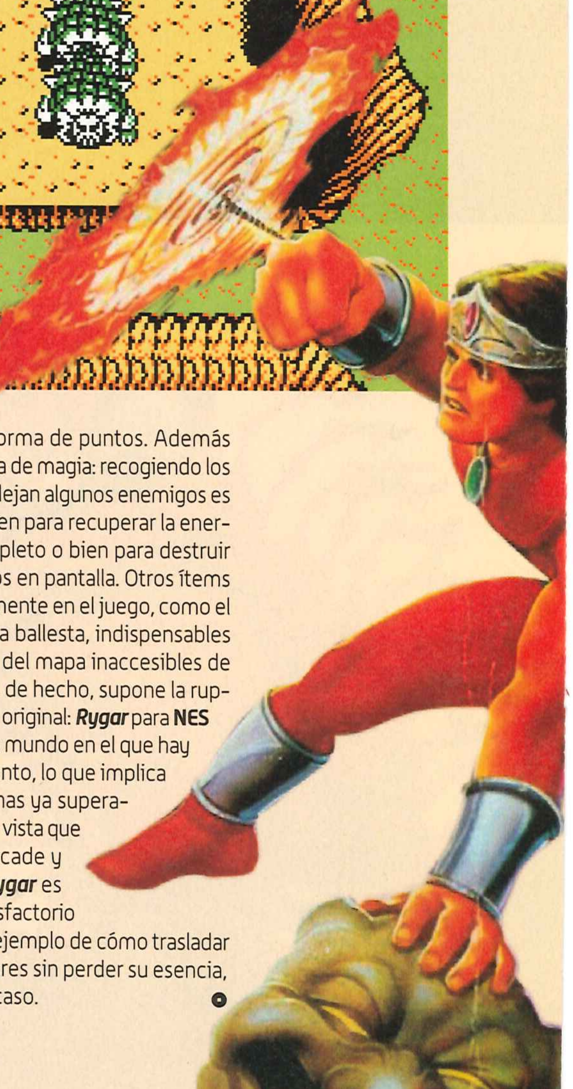
RYGAR (NES)_



RYGAR (NES)_



RYGAR (NES)_



fiel al arcade en la base, aunque confundiendo los poderes del *diskarmor* y eliminando cuatro niveles. Para ser una versión portátil, audiovisualmente resultaba sorprendente. La última conversión directa llegó a **Master System**, aunque se distanciaba del original eliminando elementos básicos como los pozos de lava, y añadiendo una serie de cuevas subterráneas y un sistema de ítems distinto. En cualquier caso ***Rygar*** se benefició de buenas conversiones, adaptadas a cada plataforma.

Un Rygar casero diferente

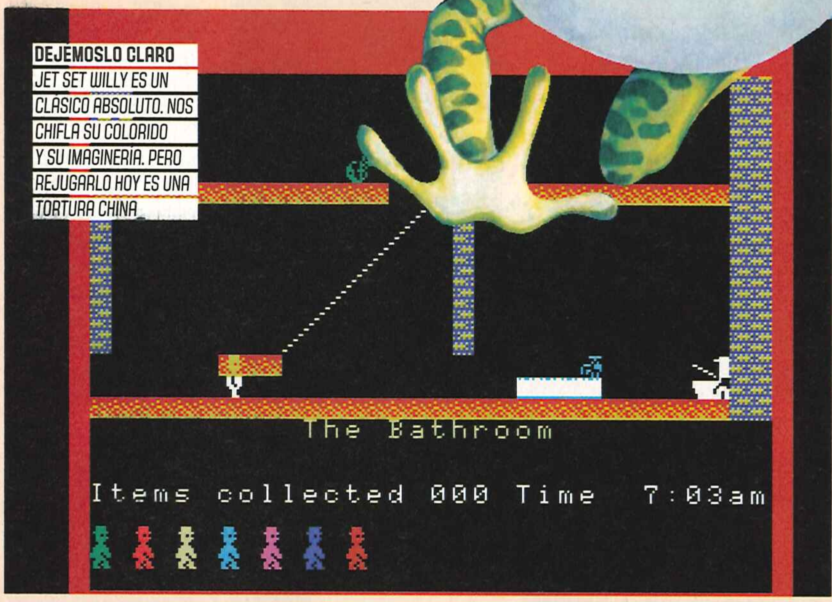
Sin embargo esa no era su última palabra: para **NES** se produjo una versión de ***Rygar*** distinta al resto. Lo primero que llama la atención es la inclusión de una barra de energía para **Rygar**, algo que ya de por sí trastoca toda la mecánica del juego original. Pero no es lo único, y es que aunque los primeros pasos en el juego puedan recordar a su homólogo arcade, pronto el jugador se encuentra con un mundo que sigue unas reglas distintas. El único arma disponible es el clásico *diskarmor*, sin ítems que mejoren sus características (aunque sí existan mejoras puntuales). A cambio, esta versión de ***Rygar*** se basa en la acumulación de experiencia, y cuantos más enemigos elimine Rygar, más fuerte será, y más daño hará el *diskarmor*. Así se pasa de tener que lanzar varios golpes para eliminar a un simple enemigo al principio del juego a eliminar a varios de un golpe. Al contrario que en el arcade, las acciones del jugador tienen una recompensa directa en el juego y su mecánica, y no sólo en forma de puntos. Además se incluye un sistema de magia: recogiendo los puntos estrella que dejan algunos enemigos es posible utilizarlos bien para recuperar la energía de Rygar al completo o bien para destruir a todos los enemigos en pantalla. Otros ítems intervienen directamente en el juego, como el garfio arrojadizo o la ballesta, indispensables para alcanzar zonas del mapa inaccesibles de otro modo. El mapa, de hecho, supone la ruptura definitiva con el original: ***Rygar*** para **NES** presenta un extenso mundo en el que hay libertad de movimiento, lo que implica a veces revisitar zonas ya superadas, con un punto de vista que varía entre el del arcade y otro cenital. Este ***Rygar*** es más completo y satisfactorio que el original, y un ejemplo de cómo trasladar un arcade a los hogares sin perder su esencia, aventurera en este caso.

La versión de NES es una multiplicación de las posibilidades del juego original





GRAFICOS DE DIEZ LA PERFECCION PIXELADA DE ALGUNOS JUEGOS ANTIGUOS HACEN QUE SU PROPUESTA SEA ABSOLUTAMENTE INTEMPORAL_



DEJEMOSLO CLARO JET SET WILLY ES UN CLASICO ABSOLUTO. NOS CHIFLA SU COLORIDO Y SU IMAGINERIA. PERO REJUGARLO HOY ES UNA TORTURA CHINA_



MIEDO EN LA NOCHE CON RECURSOS MINIMOS, MUCHOS JUEGOS DE LOS OCHENTA GENERABAN UNA ATMOSFERA QUE HOY DIA ES IGUAL DE VALIDA. PERO NO TODOS LO CONSEGUIAN_

_S.T.A.R. (TEXTO PRINCIPAL), JOHN TONES, CHAIKO, MR. WINTERS

retro-rotura

¿es la nostalgia una venda en los ojos de los jugadores veteranos? ¿cómo sienta contemplar muchas horas invertidas en una medianía?



Toda actividad que genera comunidad mecaniza el léxico para crear nuevos vocablos y para traducir en palabras conceptos e ideas. Suelen ser términos acomodados tanto lingüística como semánticamente, a veces castellanizando vocablos extranjeros -láser, cederrón, bluyín-, a veces haciéndolos propios sin modificar -internet, jazz, set- y a veces creando etimologías totalmente nuevas que se enlazan con un nuevo significado. Ya se verá si en el futuro la Real Academia Española los acepta oficialmente.

En otros momentos se crean neologismos derivados de otras formas, en unión o en independencia de los anteriores condicionamientos, nuevas palabras inventadas que por su uso en un ambiente concreto no suelen necesitar descripción porque el propio entorno ya las hace entendibles. Términos como hypear, ripeo o expresiones como «tostar un cederrón» se popularizan y entienden. Otras permanecen frescas y no están todavía extendidas -ni obligación tienen a hacerlo ni de ser popularizadas- pero sin embargo mantienen su capacidad de ser entendidas por las personas del entorno. Hoy trataremos uno de estos nuevos términos inventados que tiene mucha relación con ustedes y que les ha de interesar: «retrorotura».

La palabra «retrorotura» se (auto)define como un trauma emocional provocado por el desengaño y la decepción que provoca el recuerdo respecto al presente. Aplicado en la comunidad de los videojuegos viene a decir que un juego que nos pareció la repanocha en nuestro pasado, probado y catado en el momento actual nos parece una soberana mierda. O cuanto menos no nos parece tan bonito como insistíamos en recordar.

Esta simple y simplista definición acarrea controversias existenciales al mismo tiempo que provoca interesantes conversaciones violentas en los foros del ramo que dudan de la legitimidad de la retrorotura y exigen una percepción objetiva del medio videojueguil. Si tan sencilla es la definición, igual o más sencilla es la forma de entenderla:

- La retrotura es una percepción totalmente subjetiva de quien la experimenta, y en esta cuestión no hay mucho que discutir. El estímulo recibido por el videojuego en el primer momento de jugarse o en su continuado disfrute y su consecuente almacenaje en el recuerdo o en el subconsciente, es personal e intransferible, así como las experiencias vividas adquiridas o impuestas entre ese grato y mágico momento hasta el presente en el que el juego vuelve a (re)descubrirse.

- La asimilación por parte del individuo y su posterior posicionamiento a favor o en contra de la retrorotura depende en gran medida de su bagaje cultural, videolúdicamente hablando. Aceptando que un jugador se queda roto por un efecto en el pasado y una reacción en el presente, se ha de estudiar si entre los dos puntos ha existido una persistencia de actividad en el medio o si por lo contrario entre ese antes y este después existen vacíos existenciales que incrementan la sensación de desengaño. Dicho de otra manera, una persona



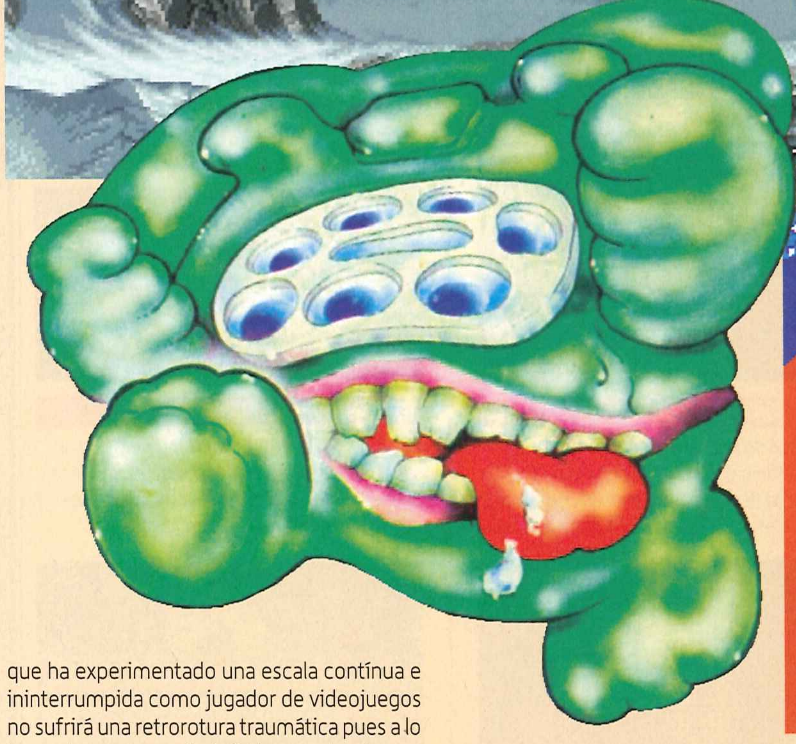
PARADIGMA DE LO INMORTAL JUEGOS COMO METAL SLUG, A PESAR DE SU DIFICULTAD DE TIEMPOS PRETÉRITOS, ERAN PERFECTOS EN SU DÍA Y SIGUEN SIÉNDOLO HOY. LOS PORQUÉS SON DIGNOS DE ESTUDIO_

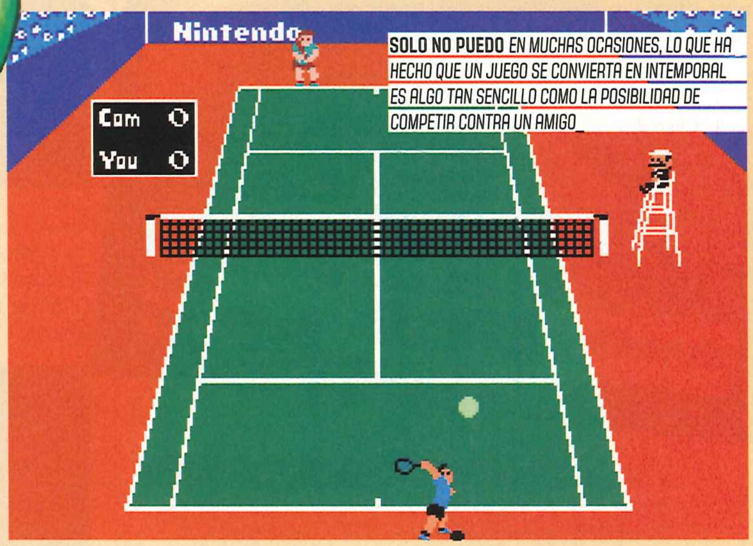


SECRETO A VOCES JUEGOS COMO EXPLODING FIST MANTIENEN INTACTA SU PRECISIÓN Y SU AMBIENTACIÓN. DÉCADAS DESPUÉS_



VERÁS LUEGO DENTRO DE VEINTE AÑOS, VERÁS QUE RETROROTURA MÁS BONICA CON ESTA ORGÍA POLIGONAL. PERO NO PASA NADA. SE ASUME, SE LLEVA CON DIGNIDAD Y YA ESTÁ_





SOLO NO PUEDO EN MUCHAS OCASIONES, LO QUE HA HECHO QUE UN JUEGO SE CONVIERTA EN INTEMPORAL ES ALGO TAN SENCILLO COMO LA POSIBILIDAD DE COMPETIR CONTRA UN AMIGO_

que ha experimentado una escala contínua e ininterrumpida como jugador de videojuegos no sufrirá una retrorotura traumática pues a lo largo de su carrera habrá ido aceptando con inmediata continuidad que lo que otrora vivió ha ido perdiendo credibilidad emocional, por lo tanto al llegar al momento actual no padecerá ningún tipo de shock y aceptará la retrorotura como algo evidente y natural. De otro modo, si el jugador resultó ser un consumidor más y si ni en su momento ni durante la transición hasta el punto actual no fue un seguidor de los videojuegos y ahora se viste o adquiere la titularidad autoimpuesta de enterado de los videojuegos, la retrorotura puede darse de dos formas antagónicas en lo referente a su significado: aceptarla o negar su existencia.

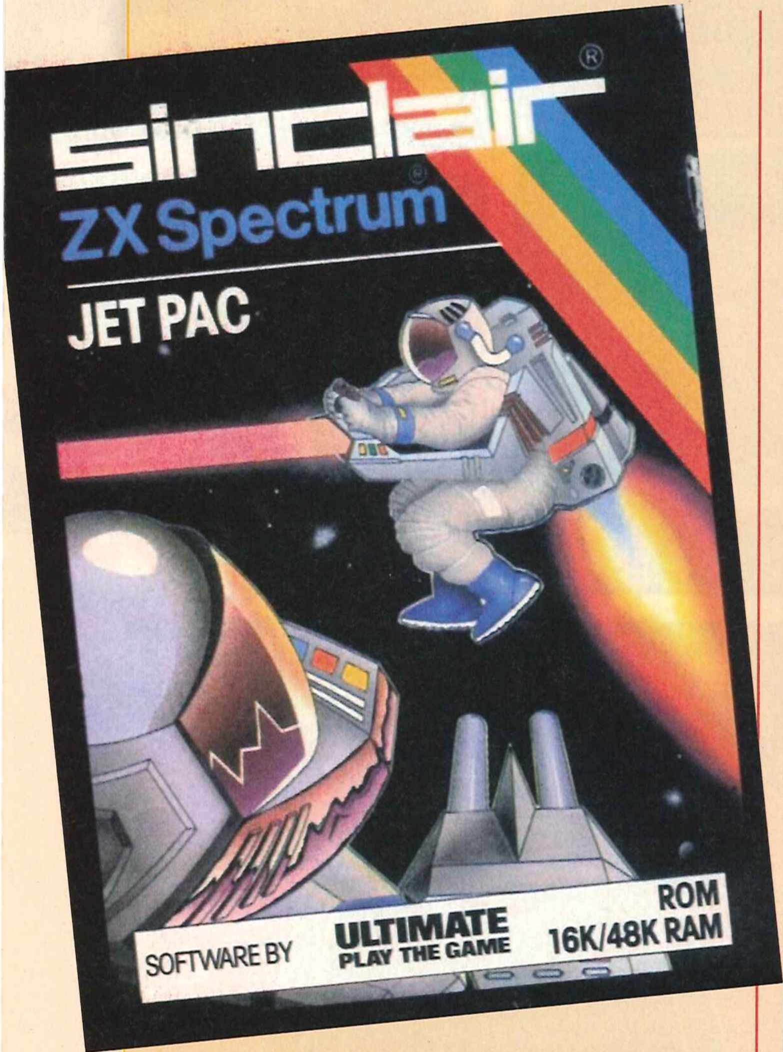
El deseo que provoca la nostalgia en el videojugador es inquietante para él mismo, aceptar que lo de ayer hoy le resulta decepcionante implica pensar que lo que hoy le parece sublime mañana puede ser una chusta; por lo tanto la elección aparentemente lógica es negar la existencia de la retrorotura para dar crédito al presente continuo y así evitar la paradoja temporal de que el mañana nos lleve la contraria. Es un camino fácil pero también es un camino equivocado: cualquier tiempo pasado, incluso el que aún tiene que suceder, no está obligado a ser mejor como reza el dicho popular. La negación de la retrorotura es un engaño sobre uno mismo y sobre todos los demás. Es una respuesta coherente al conflicto emocional provocado pero también será intrínsecamente inadecuada y desproporcionada.

La aceptación o, en su defecto, la determinación dogmática y categórica de la existencia de la retrorotura tampoco está regida por términos absolutistas. Un jugador cuya experiencia en los videojuegos empiezan a partir de una máquina next-gen puede considerar por simpatía social que la retrorotura es universal y generalista. A su modo no errará, puesto que su criterio se basará en la cualidad cuantitativa de los productos actuales y con mucha probabilidad se verá incapacitado de valorar los productos pretéritos en su modo cualitativo,.

Es vital que el término retrorotura -en caso de extenderse y de que pueda ser empleado sin ningún tipo de complejo por grandes y pequeños- se entienda sin que su uso omita ninguna de las acepciones anteriormente citadas. No obliga, no obstante, que la consideración retrorota de un videojuego lo considere apestoso y su apreciación positiva del pasado sea inversamente proporcional a la apreciación negativa del presente. Estamos hablando de consideraciones y opiniones subjetivas, siempre. Un juego clásico como pudiera ser ***Pac-Man*** nos pudo parecer la cúspide en relación a la jugabilidad y a la adicción casi ludópata, méritos que en la actualidad y con el cúmulo de nuevos estímulos intelectuales nos pueden parecer mojamado, que ya no nos excite como antes y que, por tanto, lo consideremos caduco y carente de gracia. Debe quedar claro que estos puntos no positivos no eclipsan toda su grandeza atemporal ni lo convierten en un renegado: Pac-Man sigue siendo un clásico revolucionario, indiscutible y divertido. La retrorotura, en fin, y que quede claro, no reclasifica: tan sólo reestructura subjetivamente la escala de valores de quien la experimenta.

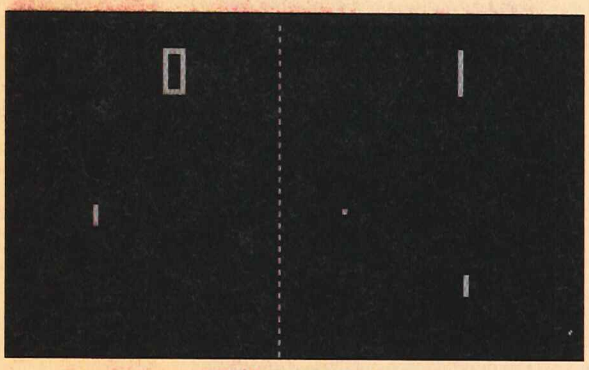
Y SIGUEN FRESCOS, OIGA_

Un puñado de joyas que siguen siendo... un puñado de joyas. Rabiosamente bonitos en la actualidad, la jugabilidad no se ha resentido lo más mínimo... Como el primer día.



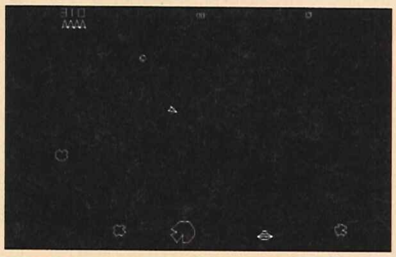
JET PAC (SPECTRUM, 1983)

El primer título de **Ultimate**, de dificultad basada en la prudencia del jugador (poderoso en la horizontal, gracias al láser infinito, pero vulnerable en el vuelo vertical) para recorrer la pantalla. La fluidez y realismo de su vuelo simulado todavía hoy resultan sorprendentes y disfrutables.



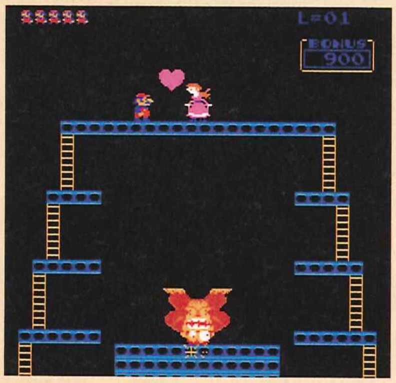
PONG (1972, ARCADE)

Cualquier juego multijugador, por prehistórico que sea, aguanta el tipo perfectamente. Hoy día, y a pesar de su abstracción gráfica, si coges a un amigo, dos cervezas y un emulador de ***Pong***, doce cervezas despues tendrás en tu haber seiscientas partidas de ***Pong*** más y un amigo menos.



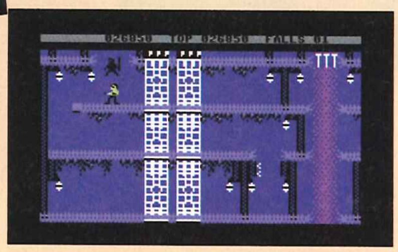
ASTEROIDS (1979, ARCADE)

Velocidad infernal y, de nuevo, unos gráficos perfectamente válidos hoy día por su sobriedad para un título divertidísimo hoy gracias a La Inercia.



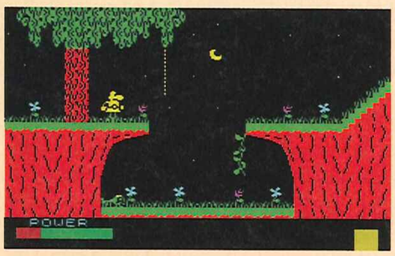
DONKEY KONG (1981, ARCADE)

Lo icónico de sus personajes, la precisión de su acción y el diseño de sus escenarios justifican que siga habiendo chalados como los que salen en The King of Kong. Del todo.



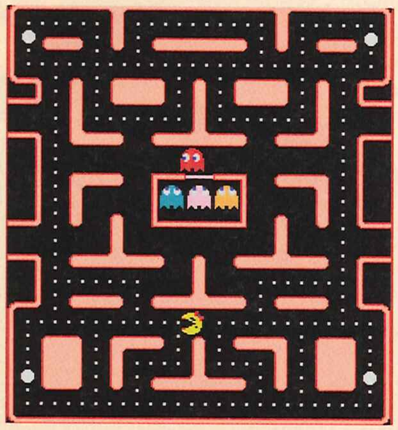
BRUCE LEE (1984, ORDENADORES 8 BITS)

Claro ejemplo de que menos es más gracias a la icónica presencia de héroes y enemigos, así como un trabajo de ambientación y mecánica absolutamente magistral.



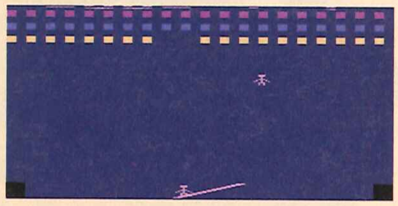
SIR FRED (1986, AMSTRAD, MSX, SPECTRUM)

Muy similar a *Goody* o a *¿Dr Livingstone, supongo?* **Sir Fred** conserva el carisma de su protagonista y de un gran mapeado por explorar y superar utilizando objetos diversos.



MS. PAC-MAN (1981, ARCADE)

Pac-Man era la repanocha, y es divertido hoy pese a lo repetitivo de su esquema. Pero su secuela, con su variedad y novedades, sigue siendo un furor. Hoy mismo.



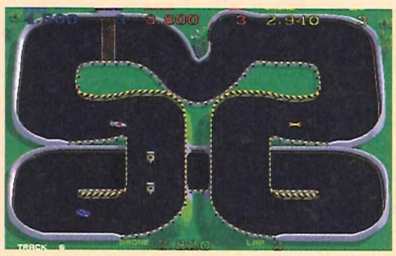
CIRCUS ATARI (1981, ATARI 2600)

Entre los clones de ***Breakout*** este tiene un sabor especial por el sincopado ritmo de los payasos saltimbanquis y la dificultad progresiva absolutamente equilibrada.



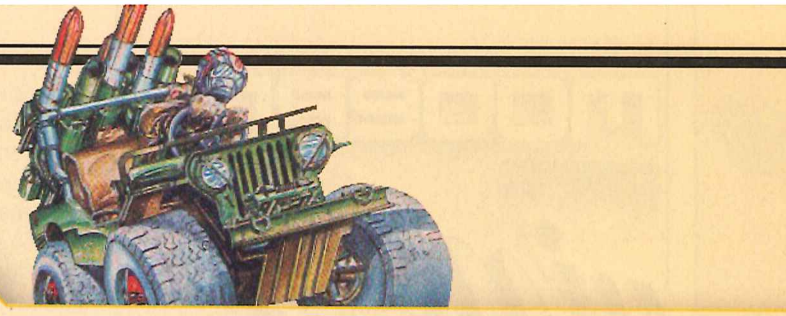
GREMLINS: THE ADVENTURE (1985, ORD. 8 BITS)

Las aventuras de texto no envejecen por su propia naturaleza. Con su ambientación y su frenesí clavado al de la película, ***Gremlins*** sigue siendo un *must*.



SUPER SPRINT (1986, ARCADE)

Heredero de *Gran Trak* 10 (**Atari**, 1974), el primer videojuego de conducción de la historia, esta versión posterior exige reflejos, nervios de acero y un manejo súper-preciso.



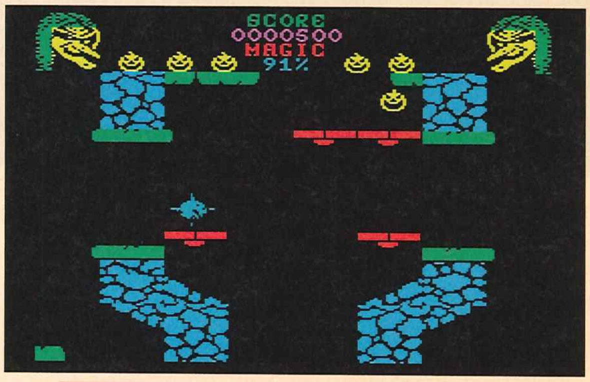
AQUÍ HUELE A MUERTO_

Vejestorios a los que duele volver, títulos jubilables... Algunos serán clásicos con los de toda la ley, y bien que se han currado su puesto, pero pruébalos hoy, y retrorotura al canto.



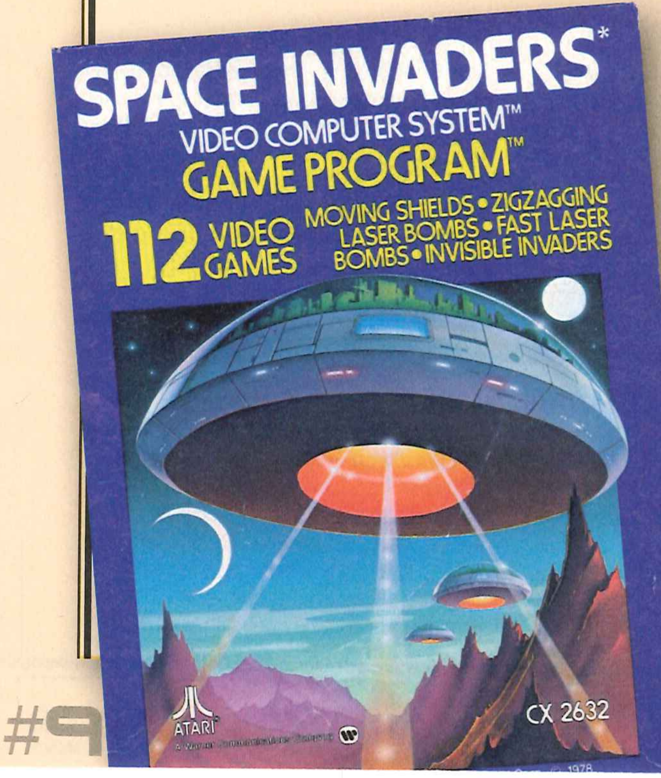
MANIC MINER (1983, SPECTRUM, C64, MSX)

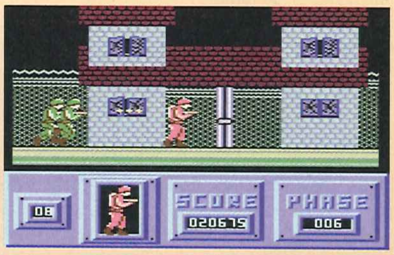
Clásico absoluto, pionero en el uso de música *in-game*, fundador del género de las plataformas... y difícilmente disfrutable hoy: basa su enorme dificultad y alta capacidad de frustración en la memorización de patrones y en un control milimétrico, donde un error de un píxel supone la muerte.



CAULDRON II (1986, ORDENADORES 8 BITS)

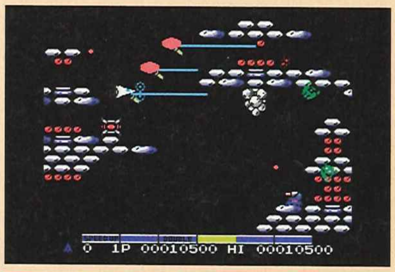
Cauldron II cosechó muy buenas críticas en su momento. Se hablaba de su buena realización técnica y de lo divertido de su mecánica de juego. Sin embargo es un juego de difícil control, feo como el solo, y que no genera interés suficiente a la hora de avanzar por el castillo.





ARMY MOVES (1986, ORDENADORES 8 BITS)

Símbolo de males típicos de la llamada Edad de Oro del soft español, ***Army Moves*** quería serlo todo: conducción, vuelo, aventura y acción. Todo mal. Tremendo gazpacho.



GRADIUS (1986, VERSIÓN MSX)

Versión MSX, ojo. Cualquiera que se acercara a esta conversión buscando la fluidez del original se encontraría con el mal que acabó con los 8 bits: el quiero y no puedo.



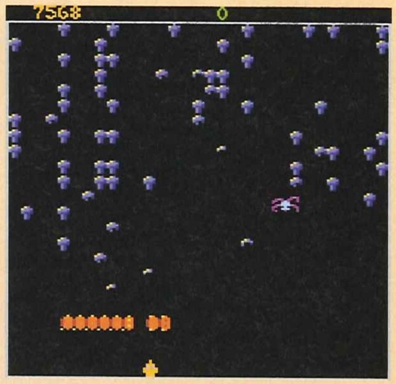
SIDE ARMS (1986, ARCADE)

Por alguna razón inexplicable, ***Side Arms*** despertaba buenos recuerdos. Sin embargo retomarlo es una experiencia soporífera, con un juego repetitivo y desangelado.



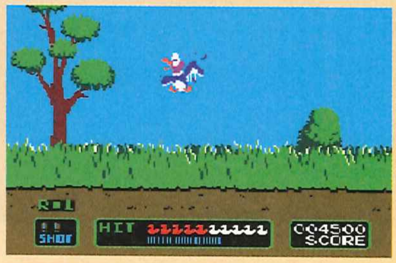
SPACE INVADERS (1978, ARCADE)

El típico clásico indiscutible (aquí lo adoramos) que aburre revisado hoy, superado por sus sucesores inmediatos. ***Space Invaders***, te queremos, pero lagarto, lagarto.



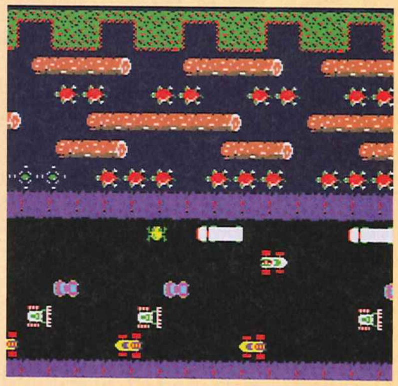
CENTIPEDE (1980, ARCADE)

Especie de *Galaga* minusválido, esta suerte de *shoot'em-up* primigenio y encorsetado pide a gritos un remake de mayor dinamismo.



DUCK HUNT (1984, NES)

Precedente de todos los males que ahora nos martirizan, pero es que en su día tampoco era para tirar cohetes.



FROGGER (1981, ARCADE)

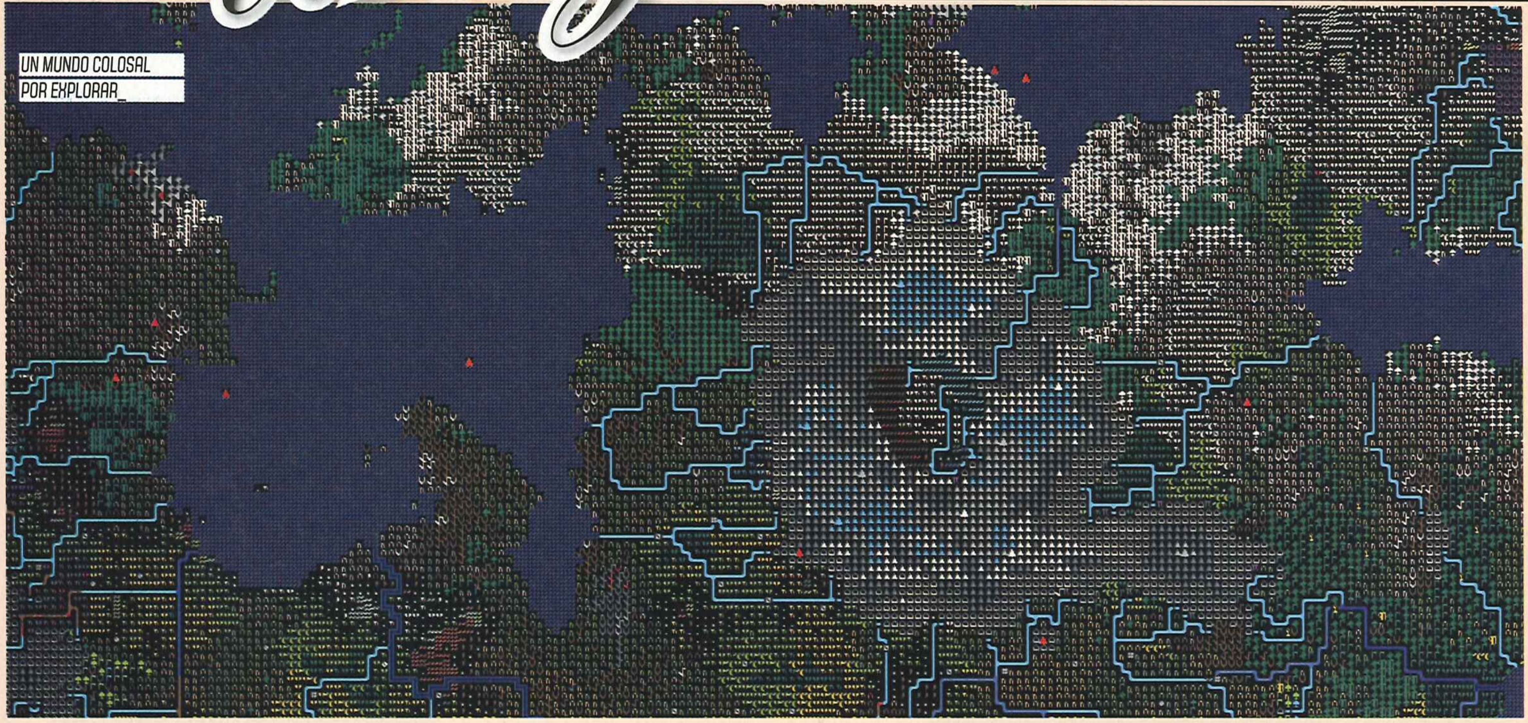
Pochez máxima para un juego de estructura repetitiva y carisma incomprensible. Solo lo jugábamos si no había un ***Commando*** cerca.



CAMELOT WARRIORS (1986, ORDENADORES)

Otra cosa que aguantábamos en su día porque nos sobraba el tiempo. Reconozcámoslo. No teníamos nada mejor que hacer.

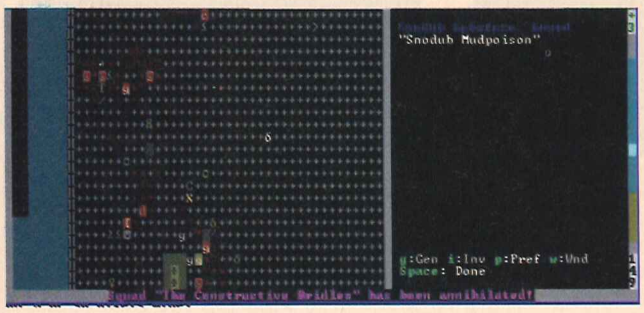
Juegos recientes con sabor a rancio. Estéticas vetustas en formatos actuales. Títulos con un pie en el pasado y otro en el futuro, independientes de modas, tendencias y exigencias de la industria, siempre obsesionada con el momento presente. Los juegos de Moderno Pero Vintage no son ni antiguos ni modernos, ni retro ni futuristas, sino todo ello al mismo tiempo. Bienvenidos al futuro del pasado: justo el momento actual. _MR WINTERS



UN MUNDO COLOSAL POR EXPLORAR_

DWARF FORTRESS

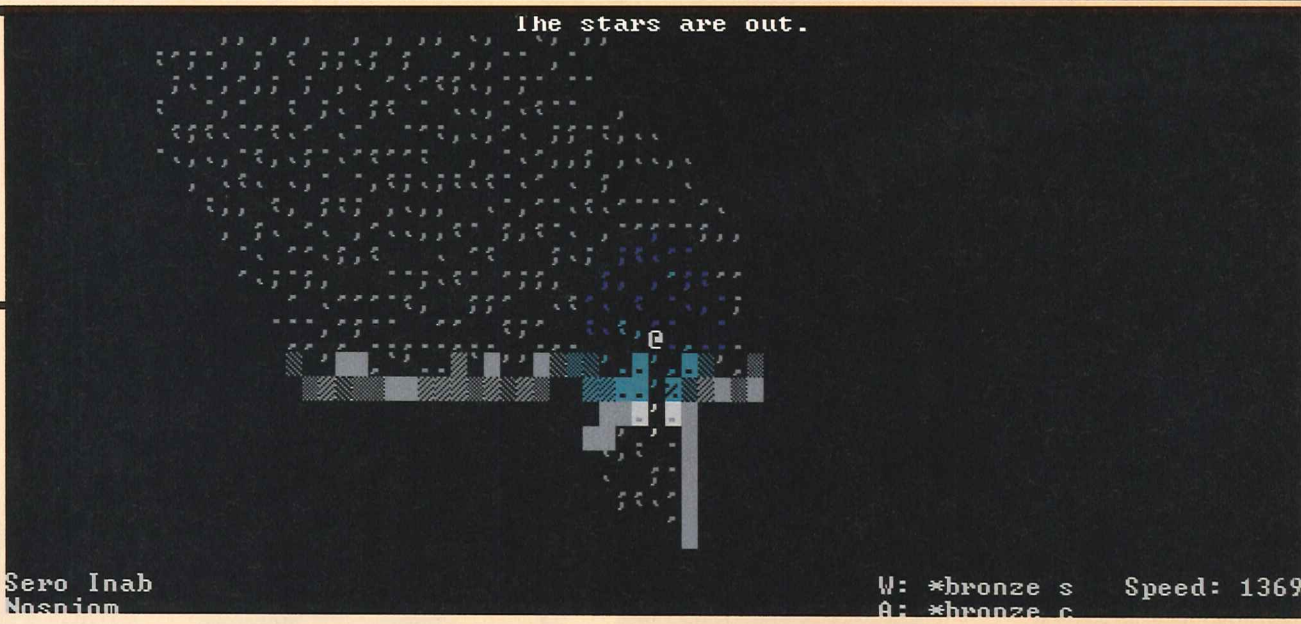
UN EQUIPO DE DESARROLLO AMERICANO FORMADO POR DOS HERMANOS ES EL RESPONSABLE DE UNO DE LOS TÍTULOS MÁS EXITOSOS DE LA ESCENA INDIE ACTUAL. DWARF FORTRESS (PC Y MAC) EXHIBE UNA AMBICIÓN Y PROFUNDIDAD SUPERIOR INCLUSO A LA DEL VENIDERO SPORE.



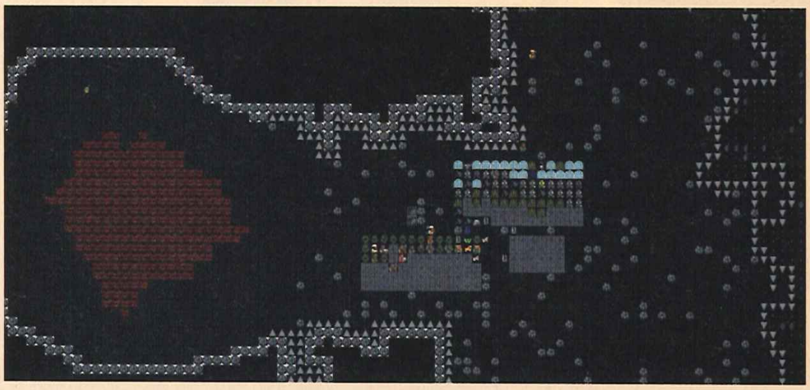
En una industria copada por las producciones millonarias, las sagas consagradas que generan un sinfín de títulos casi idénticos y adaptaciones vergonzosas de toda película, cómic o producto de la cultura popular que se ponga a tiro, resulta refrescante que un título como ***Dwarf Fortress*** ofrezca, desde su radical independencia, no sólo grandísimas ideas como motor de su jugabilidad, sino una profundidad de juego que rivaliza a la de producciones mucho más ambiciosas.

Dwarf Fortress es una absoluta rareza que parece salida de una máquina del tiempo. Su aspecto gráfico, similar al de un *roguelike* clásico, y su escarpadísima curva de dificultad y aprendizaje, lo situarían en épocas pretéritas de la historia del videojuego, donde los desarrolladores no conocían siquiera el término «jugador ocasional» o «casual»... si no fuese porque el juego ha sido desarrollado hace menos de dos años. Y nada menos que por un equipo de tan sólo dos personas, los hermanos **Tarn** y **Zach Adams** (recayendo todo el peso de la programación sobre los hombros del primero) que juntos forman el pequeño equipo de desarrollo **Bay 12 Games**.

Los hermanos **Adams** llevan haciendo pequeños juegos desde que acudían al instituto, siempre en el marco de la fantasía heroica. Su primer proyecto, *Dragslay*, era un sencillo homenaje a *Dungeons & Dragons*. Entre el 2000 y el 2004 desarrollaron *Slaves to Armok: God of Blood*, un RPG en 3D, que en 2006 se vería transformado en este ***Slaves to Armok II: Dwarf Fortress***, un título mucho más ambicioso, con una solución gráfica absolutamente minimalista. **Tarn**, el alma del proyecto, vive en la actualidad dedicado al desarrollo y pulido del juego, llevando una vida espartana, al margen de la industria, manteniéndose únicamente gracias a las donaciones por **PayPal**

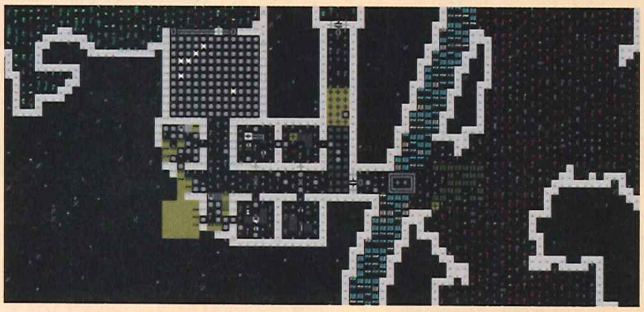


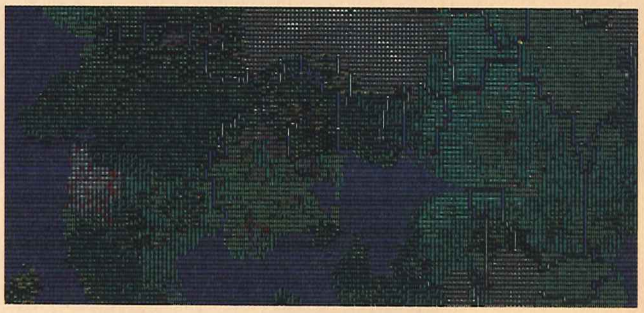
LUCES DE ASCII
La austeridad gráfica no es óbice para un sorprendente realismo. Esta escena de noche, frente a una cueva, muestra cómo la ilumación depende de la hora del día, las condiciones atmosféricas e incluso la fase lunar.





simulador social unido a un juego de construcción con elementos de juego de rol, todo ello en un mundo persistente





de los jugadores de ***Dwarf Fortress,*** que es totalmente gratuito.

Legendarios seres barbudos

Pero, ¿qué es ***Dwarf Fortress***? Podría describirse como un simulador social unido a un juego de construcción con elementos de juego de rol, ambientado todo ello en un mundo de fantasía clásica donde la raza enana es la predominante. El mapa del juego es generado de forma procedural mediante cálculos fractales, y su complejidad resulta sorprendente: maneja variables como humedad, altitud, erosión, flora y fauna... para ubicar de una forma realista los diferentes ecosistemas o «biomes» que deberán recorrer nuestros enanos.

El proceso de generación es tan largo como la carga de un antiguo juego de **Spectrum**, pero sólo debe realizarse una vez: todas nuestras partidas, si lo deseamos, se desarrollarán en este mismo mundo, cuya historia iremos cincelando nosotros con el ascenso y derrota de nuestras sucesivas fortalezas enanas. Y este es el objetivo de un juego que no tiene fin: construir una fortaleza enana y verla crecer, como un ente con vida propia. Si caemos en desgracia podremos comenzar una nueva partida en el mismo mundo, y encontraremos las tumbas y leyendas de los héroes pasados, así como a los mismos enemigos, que nos insultarán recordando los nombres de los enanos a quienes mataron en juegos anteriores.

Tras la generación del mundo elegiremos una ubicación adecuada (próxima a fuentes de madera, piedra y magma) para a continuación configurar a nuestro equipo de colonizadores, siete valientes enanos. Deberemos asignar profesiones, equipo y habilidades a nuestros súbditos,cada uno de los cuales tiene una personalidad diferente, muy detallada (gruñón, rebelde, peleón, holgazán...). Proporcionándoles órdenes y empleos veremos como construyen la fortaleza poco a poco, cuyas necesidades deberemos satisfacer en todo momento: planificación de las construcciones, gestión de las provisiones (siempre escasas), comercio, política, relaciones diplomáticas con otras razas, defensa de los temidos ataques de goblins y... ¡elefantes!

Tras su austeridad gráfica (todo está representado en código 437, similar al ASCII) y su gran complejidad y dificultad de aprendizaje, ***Dwarf Fortress*** ofrece una capacidad para generar historias que no tiene nada que envidiar a la del mejor juego de rol de lapiz y papel: veremos cómo nuestros enanos se convierten en héroes, dan lugar a dinastías, visitan las tumbas de sus ancestros y las ruinas de fortalezas abandonadas (de anteriores partidas)... e incluso pierden la cabeza y en algún momento se abandonan a la locura homicida. Un mundo persistente y gestionable hasta el mínimo detalle, en una joya *indie* con sabor a retro.



1 EL COMECAMINOS

Tal vez no le reconozcan porque su lado bueno es el de perfil. Fíjense en esos ojillos de flipado. Sí, señores, es **Pac-Man** hecho zapatilla deportiva. Con total seguridad, el calzado que se aprecia en la imagen es nuevo y a estrenar, que muy sonriente le vemos al cara de pizza. Es una pena que la parte más graciosa del diseño esté en el interior, cosa que no quita para que sea divertido y animoso ver una sonrisa cuando nos calzamos para ir al curro o cuando nos descalzamos cuando hemos llegado a casa y alguien más se alegra por nosotros de haber completado nuestra jornada laboral. Los de fuera verán un minicareto en la lengueta y unos entresijos gráficos reproduciendo los laberintos del videojuego. Un calzado no apto para fantasmas.

2 PASITO A PASITO

Usted se pone a correr y sus bambas **Puma** registrarán todos sus pasos cual podómetro portátil. Cuando llegue a casa enchufa las bambas al ordenador y, ale, mediante el programario adecuado usted podrá saber cuantas millas ha recorrido y cuantas calorías ha consumido. Eso sí, no se olvide desenchufarlas cuando se las vuelva a calzar, que si no puede armar un buen estropicio. Una de esas cosas tan del futuro que había en nuestro pasado. En el suyo también.



_S.T.A.R.

10 pares de bambas pixeladas

Para la moda del calzado también hay que saber. Y el buen aficionado al videojuego se enfunda con sus héroes añejos por los pies. Como señores.

¡Incluye 1 fake!



3 RÁPIDO COMO UN GUEPARDO

Atari Benelux sacó estos ciberzuecos promocionales de la **Jaguar** para que los niños y niñas holandeses corrieran con firmeza entre tulipanes y quesos. Se vendían en las **Atari Boutiques** del Red Light District de Amsterdam.





4 LOS PASOS DEL ABUELO

Graciosetes los señores de **Taito**, que diseñan unos *sneakers* del mítico videojuego de **Space Invaders** pero le dan al diseño una pinta de calzado de abuelete que tumba de espaldas. Con lo pervertidos que están los gustos de esta juventud nuestra, quizá gusten a algún gafapasta de esos que dicen por los foros del mundo que son los únicos lectores entregados de Xtreme...

5 PISANDO FUERTE

El señor **Invader**, conocido en el mundo entero por invadir metafóricamente grandes capitales del mundo con sus mosaicos alienígenas, cuenta con su propia línea de calzado *prêt-à-porter*. Este calzado, que nuestro John Tones lleva con orgullo en las fiestas del sector, tiene un Invader en relieve en la suela, para que cuando se pisa un charco o una caca, viaje por el mundo cual gnomo de jardín.





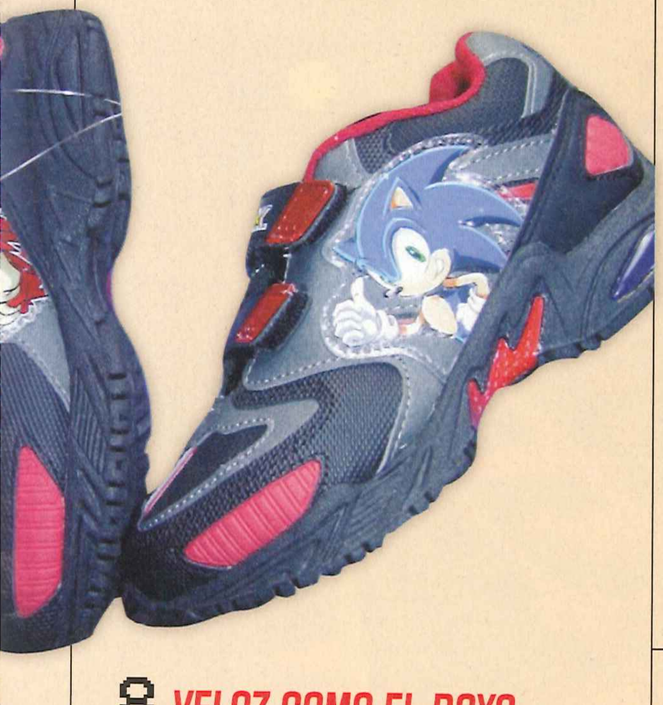
6 SE HACE CAMINO AL ANDAR

Se podían haber llamado **iShoes** pero aún quedaba mucho tiempo para que **Apple** dominara definitivamente el planeta. Con paso firme. Pero por algo se empieza, por los pies dicen, y aquí tenemos un ejemplo aséptico: las zapatillas deportivas de **Apple** de cuando el **Macintosh** ese del año 1984. Siguiendo los cánones de la época, con un diseño con tendencia a lo **Reebok** y dejando atrás el setentarismo de **Adidas** y jugueteando con los blancos puros, perlados y griseados, que no grisáceos. En **Ebay** ahora cuestan un potosí y nos extraña: son más feas que un pimiento.

7 PASEANDO VOY

Para las pequeñas de la casa, y con velcro para ajustarlas, que es más cómodo y funcional, unas supermegachachi deportivas de **The Legend of Zelda**, un volantazo en las estrategias de marketing de **Nintendo** para captar al público femenino desde bien jovencitas. ¿Qué franquicia utilizar? Pues la de **Zelda**, que va de principitos y bravos caballeros que van a buscar princesas y salen hadas y brujas y todas esas cosas con las que **Disney** se ha forrado a capazos.







9 GAMEBOOT

Disco Inferno total, para chicas ye-yé o para personas homosexuales con tendencia al dragqueenismo. O para ligar, que tienen pinta de ser infalibles. Se le acerca una nena con estas botas y con una **Game-Boy Pocket** en cada espinillera y le suelta un '*¿Juegas? ¿En tu casa o en la mía?*' y ya está, cable-link al canto. O lo mismo se liga igual con unas botas normales, yo qué sé. La cuestión es que ahí están y que en **Nintendo** deben estar alucinando tanto o más que ustedes, alguno debe estar rezando al Cielo para que no se haga lo mismo con un par de **Super Nintendo**. Por cierto, en estas botas las pilas no están incluidas.

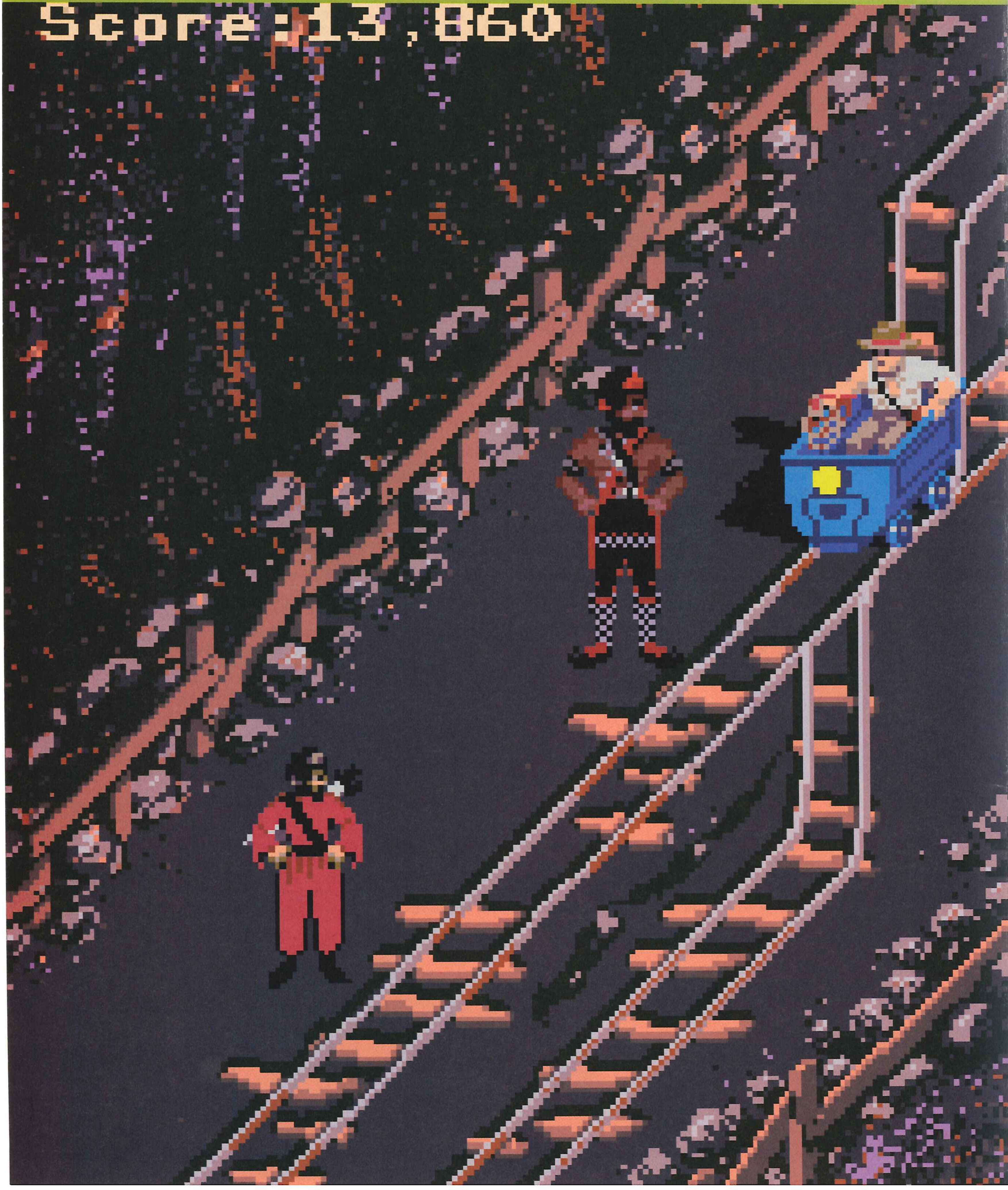
8 VELOZ COMO EL RAYO

Sonic es un erizo de púas azules que lleva unos zapatones como de payaso y que corre mucho y muy rápido, es de una compañía que se llama **Sega**, que es japonesa y que tiene más mala suerte que **El Pupas**, que se cayó de espaldas y se rompió la crisma. **Sega** tiene un montón de seguidores pero que o son tacaños y no les consumen suficientes productos, o son pocos pero gritan mucho, porque **Sega** no llega a triunfar con plenitud ni claridad, la pobre. Tiene nombre y fama pero le falta calado y ser envidiada por los de la competencia. Y miren que estas deportivas son extremadas y hasta modernas pero es que no se vendieron ni en las segundas rebajas, ni los *hardcollectors* las querrían. Quizá no se ofertaban a un precio suficientemente alto como para ser atractivas.

10 UN GRAN PASO PARA LA HUMANIDAD

El negro pega con todo y la combinación blanco con negro queda, además, muy elegante. Una excelente recomendación para la conservación de esta zapatilla es la de evitar a toda costa el uso del betún, que fastidiaría los motivos silueteados de estilo trencadís, que no son tales si se fijan bien, que son bólidos del cosmos que reproducen el *playfield* del **Asteroids** de **Atari**.



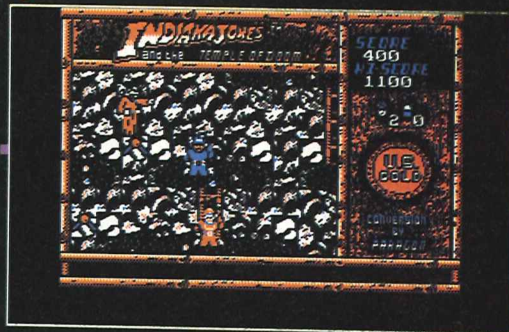

Score:13,860

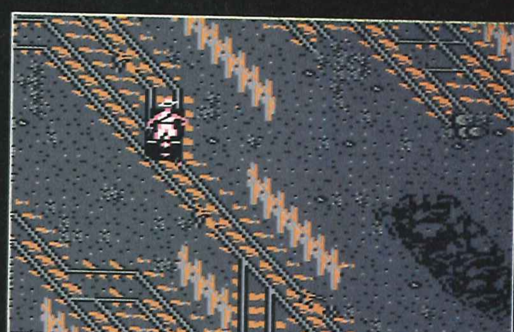




INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM

El blockbusterazo que marcó más de una adolescencia tuvo una frenética y algo apresurada conversión a arcade que incluía los tres mayores highlights del film: el rescate de los niños, la huída en vagoneta y la recuperación de las piedras Sankara. Todo ello conseguible en unos seis minutos y vuelta a empezar. También fue uno de los primeros juegos con multicarga en sistemas de 8 bits, que aún así cumplieron con soltura. Y un recuerdo emocionado de Nemesis hacia la máquina del juego en el Parque de Atracciones de Madrid, que soltaba latigazos... dolorosamente reales.







PRUEBA DE NUEVO. PULSA «SÍ» PARA REVISAR
CON NOSOTROS JUEGOS QUE PASARON DESAPERCIBIDOS
Y QUE AÚN PUEDES ENCONTRAR EN TU TIENDA_


DEMOLICIONES RYGAR Y HNOS.
RYGAR VA POR AHÍ REDUCIENDO MONUMENTOS A ESCOMBROS_

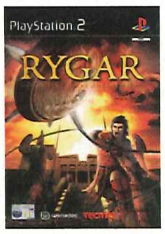




_CHAIKO

RYGAR
THE LEGENDARY ADVENTURE

PS2



_PLATAFORMA **PS2**
_AÑO **2002**
A **TECMO**
_DESARROLLADOR
TECMO
_GÉNERO
AVENTURA CLASICISTA

EL MAL FUE DERROTADO, PERO NO HABÍA DICHO SU ÚLTIMA PALABRA. RYGAR VUELVE PARA CERRARLE LA BOCA.

Todo un fenómeno a estudiar: con la llegada de las consolas de 128 bits pareció resurgir el interés por viejas franquicias caídas en el olvido, y las compañías más avispadas se pusieron manos a la obra. Es el caso de *Shinobi*, *Contra* o *Ninja Gaiden*, y también de ***Rygar***, el protagonista de nuestro artículo Retro de este mes. ***The Legendary Adventure*** no se presentó como secuela, ni tan siquiera como *remake* de los dos juegos anteriores, sino que lo hizo como juego completamente nuevo, con la vista en éxitos de la época como *Onimusha* o, muy especialmente, *Devil May Cry*, del que casi bordeaba el plagio descarado.

La herencia de los salones recreativos se dejó notar en el nombre del juego, su ambientación helénica y el protagonista absoluto de los juegos anteriores: Rygar y su mítica arma, el *diskarmor*. La sencillísima historia del arcade y su reinvención para **NES** es expandida en una aventura que supone un nuevo punto de partida para el personaje. Curiosamente, tiene un planteamiento argumental que puede recordar en su base a algunos momentos de la serie *God of War*, ya que en esta ocasión Rygar se enfrenta a los titanes del Tártaro trabajando para Zeus. Al contrario que en anteriores entregas de la saga, aquí se le da mucha importancia a la narración en sí, que se expande mediante secuencias de vídeo, diálogos, y tablillas que Rygar encuentra por el camino y que aportan datos sobre el conflicto.

¿ES ESTE EL ESLABÓN PERDIDO ENTRE DEVIL MAY CRY Y GOD OF WAR? PROBABLEMENTE

Pero la historia no es lo que hace que el jugador haya puesto sus ojos en ***Rygar***, y afortunadamente el juego pone el acento en el combate cuerpo a cuerpo, sacando todo el partido del *diskarmor*. Del mismo modo que otros juegos similares anteriores y posteriores (*God of War* puede considerarse también una evolución de la línea en la que está incluido este ***Rygar***), **Tecmo** incluye en el juego un número considerable de combos de toda clase, y el objetivo del jugador es conseguir cuantas más combinaciones de golpes seguidas sea posible. Rygar en esta ocasión cuenta con tres tipos de *diskarmor* (sólo uno inicialmente), a medida que los encuentre en distintos lugares de los ocho mundos que forman el juego, y cada uno de ellos tiene características distintas, siendo apropiados para ataques a corta, media, y larga distancia. Como añadido respecto al juego original, cada *diskarmor* puede hacer también las funciones de un escudo, contiene un ataque mágico, y desbloqueando las habilidades necesarias puede incluso utilizarse para trepar o para saltar espacios insalvables.

Despedazador

El combate está ejecutado de una forma bastante sencilla desde el punto de vista del control, y con un Rygar debidamente mejorado es fácil y satisfactorio en términos jugables enfrentarse a un número considerable de enemigos. Del mismo modo, **Tecmo** no olvidó que el juego original contenía un leve elemento de plataformas, también presente en este ***Rygar***. Aunque la presencia de plataformas se encuentra sobre todo en el nivel del Tártaro, es un elemento que puede encontrarse en todas las fases en mayor o menor medida, y que además supone un intento por





MISTER CIÉNAGA
PREMIO AL BICHO MÁS FEO VISTO EN UN VIDEOJUEGO_



CUIDANDO LA IMAGEN
RYGAR ES FIEL AL IDEAL DE BELLEZA HELÉNICA Y FARDA DE ARMA EN UN BELLO ESCENARIO_











parte de **Tecmo** de alargar la vida del juego: al mejorar las habilidades de Rygar, éste podrá acceder a zonas inaccesibles en una primera pasada, por lo que se alienta al jugador a revisitar zonas ya completadas.

Esta también es una forma de tratar de romper con la linealidad absoluta del juego, que en ese sentido recuerda al arcade: avanzar, matar a todo bicho viviente, resolver algún *puzzle* y llegar hasta el jefe final. No tiene más complicación, pero al menos ofrece una buena interactividad con el escenario durante el recorrido. Cabe destacar el sorprendente diseño de los jefes finales, desde un Aristóteles salido de madre hasta un espectacular minotauro.

El juego, sin embargo, tiene problemas: el sistema de cámara fija no siempre funciona como debería, y a veces puede suponer un peligro para la vida de Rygar. Por otro lado los jefes finales están desequilibrados, y su dificultad va de lo extremadamente fácil a lo extremadamente difícil, sin seguir la más mínima lógica o progresión. Y por último, es inevitable señalar que el juego no siempre ofrece tantos enemigos a los que combatir como sería deseable, especialmente teniendo en cuenta el robusto sistema de combate que presenta.

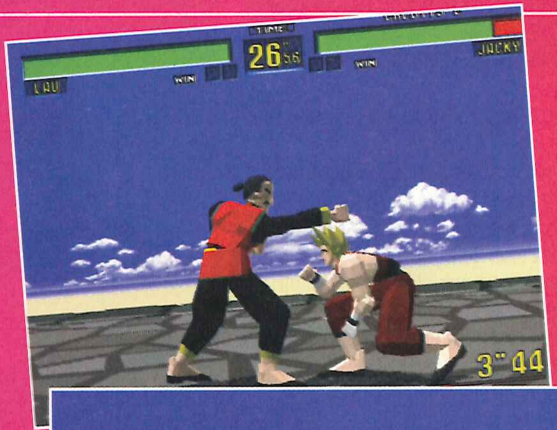
En el lado positivo, una gran ambientación, un apartado técnico irreprochable, una mecánica de juego divertida que recompensa al jugador, y todo el carisma de ***Rygar*** intacto pese a la expansión dimensional. Hasta hoy, esta es la última palabra de ***Rygar***, aunque pronto regresará a **Wii**, precisamente con un *remake* de este título.



EL BASURERO
La peor ponzoña de nuestras colecciones

VIRTUA FIGHTER

AL INNEGABLE PLACER DE MATAR AL PADRE SE UNE EN ESTA OCASIÓN EL DERIVADO DEL MUY NOBLE DEPORTE DE DEFECAR SOBRE LA TUMBA DE UN CLÁSICO ABSOLUTO. VIRTUA FIGHTER, MALDITO FETO, ¡TE ODIAMOS!





Ha pasado más de una década y todavía perdura en nuestros sensibles corazones el impacto estético que nos provocó ***Virtua Fighter***. Corría el año 1995 y muchos adquirimos una **Sega Saturn** pensando que sus flamantes 32 bits serían una ventana hacia el futuro por la que entrarían los refrescantes vientos del progreso. Aromas del mañana que ***Virtua Fighter*** transformó en el tufo de un pedo de perro. Una nueva tecnología, un bebé feo, nos miraba sonriente a la cara y nos llamaba «papá»: el juego tenía la belleza plástica de un tutorial de **3D Studio**.

Acostumbrados a la belleza policromática y a las piruetas de fantasía de gemas de 16 bits como ***Street Fighter 2***, ***Virtua Fighter*** nos arrojaba a un escenario de simplicidad desoladora, donde unos feísimos luchadores fabricados con cubos se golpeaban entre espasmódicos movimientos. Su estilo realista, sus escasos tres botones y su nulo aprovechamiento de la tridimensionalidad (el pasito lateral era básicamente inútil) nos mostraba cuánto habíamos perdido con el paso a las 3D, y qué poco habíamos ganado... de momento.

GLOBAL
3,9

_GÉNERO **CUBILETES PELEONES**
_PAÍS **JAPÓN**
_COMPAÑÍA **SEGA**
_DESARROLLADOR **SEGA-AM2**

TOPS

xtreme

01 **BRAID** (NUMBER NONE) XBOX 360
02 **GRAND THEFT AUTO IV** (ROCKSTAR) PS3/XBOX 360
03 **MGS4: GUNS OF THE PATRIOTS** (KONAMI) PS3
04 **NINJA GAIDEN II** (MICROSOFT) XBOX 360
05 **GEOMETRY WARS R.E. 2** (ACTIVISION) XBOX 360
06 **BURNOUT PARADISE** (ELECTRONIC ARTS) PS3/XBOX 360
07 **NO MORE HEROES** (VIRGIN PLAY) WII
08 **SUPER MARIO GALAXY** (NINTENDO) WII
09 **SOUL CALIBUR IV** (NAMCO) XBOX 360/PS3
10 **CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII** (SQUARE ENIX) PSP

GAME

PLAYSTATION 3
01 SOUL CALIBUR IV
02 BEIJING 2008: JUEGOS OLÍMPICOS
03 METAL GEAR SOLID: GUNS OF THE PATRIOTS
04 GRAND THEFT AUTO IV
05 BUZZ! EL MULTICONCURSO + WIRELESS BUZZERS

PLAYSTATION 2
01 PRO EVOLUTION SOCCER 2008
02 KUNG FU PANDA
03 NEED FOR SPEED: PRO STREET
04 GOD OF WAR II (PLATINUM)
05 NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2 (PLATINUM)

XBOX 360
01 SOUL CALIBUR IV
02 ROCK BAND
03 BEIJING 2008: JUEGOS OLÍMPICOS NINJA GAIDEN II
04 NINJA GAIDEN II
05 GEARS OF WAR (CLASSICS)

WII
01 WII FIT + TABLA DE EQUILIBRIO
02 SUPER SMASH BROS BRAWL
03 MARIO KART + VOLANTE PARA WIIMOTE NINTENDO
04 SUPER MARIO GALAXY
05 TRIIVIIAL

PSP
01 BUZZ! CONCURSO DE BOLSILLO
02 PRO EVOLUTION SOCCER 2008
03 CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
04 GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
05 WALL-E

NINTENDO DS
01 GUITAR HERO ON TOUR
02 COCINA CONMIGO ¿QUÉ PREPARAMOS HOY?
03 42 JUEGOS DE SIEMPRE
04 POKEMON MUNDO MISTERIOSO: EXPL. DE LA OSCURIDAD
05 MÁS BRAIN TRAINING

NUESTRO TIEMPO EN ESTAS "VACACIONES"

Algunos se han ido de vacaciones, otros no. Así gastamos nuestro tiempo:

THE ELF: Desenterrando sus escasos conocimientos de inglés con las guiris de Ibiza.

JOHN TONES: Comprando tebeos de dudosísimo gusto en distintas zonas de La Toscana.

NEMESIS: Entregado a la autosatisfacción física.

KOLDOBIKA: Como una cucaracha, pasando el mayor tiempo posible debajo de la cama.

JOSELE MAQUETA: Olisqueando sobacos ajenos en las colas de la Expo de Zaragoza.

CURRELE MAQUETA: Casa, playa, playa, casa, chiringuito, toalla, sal, limón y mujeres.

WIKI: Vomitando en los pasillos del metro antes de llegar a la redacción.


GRUPO ZETA
EXPO ZARAGOZA 2008
PS3 PS2 PSP
PlayStation®
Revista Oficial - España
TODA LA INFORMACIÓN PARA PS3, PS2 Y PSP
SUPLEMENTO ESPECIAL
¡TODAS LAS NOVEDADES DEL E3!
SOLO 2'95 €
REVISTA + SUPLEMENTO
¡EL 14 DE AGOSTO EN TU QUIOSCO!
SUPLEMENTO ESPECIAL
Los mejores juegos del
PS2 PS3 PSP
RESISTANCE 2
KILLZONE 2
RESIDENT EVIL 5
PlayStation.2
PLAYSTATION.3
PlayStation®
Revista Oficial - España